3CD pełne wersje gier!!!

Prost GP

Spec Ops

CD-ACTION

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Numer 04/99 (35)
Kwiecień 1999
Cena 17zł 99gr

3 lata CDA!

Mortyr

Vulture
TYLKO U NAS!

Heroes of Might & Magic 3
ZNOWU 10/10

Civilization: Call to Power

www.silvershark.com.pl

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Silver Shark
ISSN 1426-2916 04

Firma Wysyłkowa
Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

tel./fax (0-22) 673 68 04

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

TYLKO U NAS KOSZTY WYSYŁKI WLICZONE W CENĘ PROGRAMU!

KUPUJĄC U NAS, PAMIĘTAJ! MAMY NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I PROGRAMÓW NA PC

Wirtualny Świat jest firmą polecaną przez CD PROJEKT - jednego z największych polskich dystrybutorów gier.

Wirtualny Świat poleca

BATTLE ISLE 2 + TITANS LEGACY (2CD) 35 zł

THE SETTLERS II: NOWE MISJE 25 zł

EXTREME ASSAULT 45 zł

Battle Isle 2 + Titans Legacy - strategia turowa. The Settlers II: Nowe Misje - gra wymaga pełnej wersji The Settlers II PL. Extreme Assault - futurystyczny symulator śmigłowca

SETTLERS III PL

3 różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu; trzy nacje specjalizujące w innych dziedzinach, 150 rozmaitych postaci, 30 grup zawodowych, 40 rodzajów budynków. **Kupując Settlers 3 PL otrzymasz gratis Settlers 1 PL + koszulkę Settlers 3**

BALDUR'S GATE PL

Najlepsza gra RPG wszechczasów. Olbrzymi świat pełen magii, potworów, tajemnic i walki. 5 CD. Największa polska lokalizacja. Najlepsi polsce aktorzy: Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kowalewski, Gabriela Kownacka, Marian Opania, Jan Piechociński, Wiktor Zborowski.

W naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy w wersji PC CD ROM

GRY i PROGRAMY

Abe's Exodus	149 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi PL	49 zł
Black Dahlia	169 zł
Civilization: Call to Power	tel.
Commandos	159 zł
Deer Hunter 2	119 zł
Dunna 2000	155 zł
Euro Plus+ Pro. Pack	329 zł
Euro Plus+ Deutsch Pro. Pack	339 zł
Extreme G 2	99 zł
Falcon 4.0	165 zł
Fifa 99	149 zł
Final Fantasy VII	165 zł
Footbol Manager 99	149 zł
Half-Life	159 zł
Heretic 2	149 zł
Heroes od Might & Magic III	tel.
Hexplore	159 zł
I.A.F.	149 zł
Industry Giant	145 zł
Jedi Knight + Mysteries of the Sith	159 zł
King Quest 8: Mask of Eternity	tel.
Klingon Honor Guard	109 zł
Lego Island	149 zł
Lempack 2	169 zł
Luftwaffe Commander	tel.
MechCommander	155 zł
Megapak 9	169 zł
Mortal Kombat 4	145 zł
Motoracer 2	145 zł
Ms. Age of Empires Rise of Rome Exp.	169 zł
Ms. Combat Flight Simulator	229 zł
Myth 2	149 zł
Need for Speed III	149 zł
NBA live 99	149 zł
Quake 2	149 zł
Quake 2 Ground Zero	99 zł
Quest for Glory: Dragon Fire	tel.
Peoples General	155 zł
Popolous 3 PL	149 zł
Pyl	139 zł
Rainbow Six	159 zł
Rally Road Tycoon 2	159 zł
Resident Evil 2	155 zł
Rollcage	149 zł
Sin	155 zł
Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Star Wars: Rouge Squadron	159 zł
Tomb Raider 3	155 zł
Top Gun 2	tel.
Turok 2	155 zł
Ultima On-line	229 zł
Unreal	149 zł
War Games	145 zł
Worms Armageddon PL	tel.
X-Files The Games	159 zł
X-Wing Collectors Series	159 zł
X-Wing vs Tie-Fighter + Ballance of Power	159 zł

SUPER CENA

A.D. 2044	45 zł
Abe's Oddysey	59 zł
Armored Fist 2	59 zł
Bioforge	35 zł
Creatures	59 zł
Dark Reign	59 zł
Diablo	69 zł
Dreams to Reality	49 zł
Dungeon Keeper PL	55 zł
Earth 2140 PL	49 zł
HoM& M 2: Price of Loyality	79 zł
Gex 3D	99 zł
Imperium Galactica	69 zł
Interstate 76	69 zł
Interstate 76: Arsenal	99 zł
Książe i Tchórz	55 zł
Knights&Merchants PL	49 zł
Lemmings Pak	49 zł
Lew Leon	49 zł
Lomax	49 zł
Nowy Teenagent	19 zł
Quake	69 zł
Panzer General II	tel.
Redline Racer	59 zł
Sensible Soccer 98	49 zł
Shadow over Riva	49 zł
Spellcross - Ostatnia Bitwa PL	49 zł
Target	59 zł
The Settlers	25 zł
Total Anihilation	69 zł
Wing Commander V	79 zł
Z + misje	69 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

SV 234 Analogowo-cyfrowy pad do PC

89 złotych

PC POWER PAD PRO
Wybór pomiędzy joystikiem a padem. 6 x fire, autofire, autocentrowanie

PC Joystick D5 firmy Destiny

139 złotych

Joystick analogowy, 8 przycisków fire, 4 Way View, programowalny, przepustnica, ergonomiczny kształt

KIEROWNICA FORCE FEEDBACK

699 złotych

- kierownica do PC
- w zestawie pedały
- wbudowany dual shock
- rajdowa dźwignia zmiany biegów
- do kierownicy dołączone pełne wersje gier: **Need for Speed III** i **Andretti Racing**

Akcelerator graficzny Voodoo 2 - 12 MB

499 złotych

VooDoo2

Akcelerator posiada roczną gwarancję.
Akceleratory dostarczamy w ciągu 48 godzin.

... dziewicze planety dla kolejnej generacji rodzaju ludzkiego.

... wrogie frakcje zagrażające ludzkości.

... nowe horyzonty i przyszłość ludzkiej rasy.

SID MEIER'S

ALPHA CENTAURI™

PC CD

FIRAXIS

ELECTRONIC ARTS™

©1998 Electronic Arts. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks in the US and/or other countries. All rights reserved.
Alpha Centauri and Firaxis Games are trademarks of Firaxis Games, Inc.
Dystrybucja w Polsce: IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. 642 27 66; 642 27 68. WWW: http://www.ipscg.com.pl

IPS COMPUTER GROUP

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 35
Kwiecień 99

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny
Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux (Francja), Brenda Garneau (Kanada), Paul Rigby (Anglia), Michał Krasnodębski, Piotr Lason, Maciej Jakubski, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawicki

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083
Krzysztof Herla
Kierownik biura
Daniel Śniegoń
Prenumerata

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.
Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

NAKŁAD KONTROLOWANY 120.000 egz.

JEŚLI TO NIE JEST PRIMA APRILIS, TO W CZYM TKWI HAK?

Zbigniew: Dzisiaj będzie bardzo poważnie. Dlaczego? Otóż kiedy próbowaliśmy wspólnie z Jerzym rozbawić Czytelników, skutek był taki, że otrzymywaliśmy listy z poważnymi ostrzeżeniami od najrozmaitszych satyryków. Że to niby chleb im odbieramy (w południowych województwach bezrobocie w tym zawodzie wzrosło dość poważnie, odkąd nasze artykuły wstępne wkroczyły na łamy), a jeden poważny polityk nawet straszył nas sądem "za niekompetentne wkraczanie w jego kompetencje".

Jerzy: Tak to było. Sam widziałem. Cóż mieliśmy robić? Może to nawet i dobrze, że nie wolno nam nikogo rozśmieszać, bo przecież mamy urodziny, a rocznica w czasopiśmie to niezwykle poważny temat. Weźmy na przykład taką statystykę. Publikujemy właśnie wyniki ankiety z grudnia ubiegłego roku i co się okazuje (śmiertelnie poważna sprawa): przez CD-Action poważni ludzie zachowują się dziwnie...

Zbigniew: Poważnie?

Jerzy: Najzupełniej. Wyobraź sobie, że nasze artykuły znajdują uznanie w oczach ludzi delikatnie mówiąc... dorosłych.

Zbigniew: Jak bardzo dorosłych?

Jerzy: Tak bardzo jak ty i ja razem wzięci + najmłodszy czytelnik CD-Action razy dwa. Sam widzisz, że sprawy zaszły już daleko. I co gorsze, ci dorośli wcale nie chcą spoważnieć.

Zbigniew: To bardzo niepoważne z ich strony. Nie wolno brać przykładu ze swoich dzieci, którym należy wybaczyć brak powagi i pociąg do zabawek wirtualnych. Cóż się stanie z naszym narodem, kiedy wszyscy dorośli zaczną grać? Aż strach pomyśleć, co by było, gdyby nagle komputery i wszystkie egzemplarze naszego czasopisma dostały się w ręce dorosłych! Młodzież i studenci wyszliby chyba na ulice i urządzili blokady. Tylko kogo by blokowali, skoro wszyscy kierowcy (z natury rzeczy dorośli) siedzieliby przy komputerach? Nie, nie wolno do tego dopuścić!

Jerzy: Absolutnie się z tym zgadzam. Żeby zabezpieczyć się przed takim niepomyślnym rozwojem wypadków, zwiększyliśmy nakład do 120 000 i teraz już chyba wystarczy dla wszystkich. Ale nie czepiajmy się już spraw politycznych. O czym by tu jeszcze...

Zbigniew: Można by porozmawiać o pewnym trzyletnim już bobasie.

Jurek: To nie bobas tylko grubas! Kto widział, by trzylatek ważył 132 strony?! Toż to dołujące. Wiele dorosłych pism jest od niego chudszych. Dietetycy łapią się za głowy, inne dzieci z jego klasy albo trzymają starą wagę albo nawet chudną, a ten masz - grubszy i grubszy. Źle się odżywia czy co?

Zbyszek: To pewnie przez te kłopoty z ząbkowaniem tak przytył.

Jurek: Ząbkowaniem?

Zbyszek: Właśnie wyrzyna mu się trzeci kompakcik.

Jurek: Eeee, ale to tylko mleczak, za numer wypadnie...

Zbyszek: Po mleczakach rosną już stałe kompakty, więc pewnie za niedługi czas CD-Actionek będzie miał w paszczy trzy złote... no nie, srebrne ząbki. Takim uśmiechem nie może pochwalić się żadna inna gazeta... na świecie!

Jurek: Rośnie nam dziecina jak na drożdżach.

Zbyszek: Cóż, skoro ma troskliwych rodziców i więcej niż 100.000 cioć i wujków, którzy co miesiąc sprawdzają, jak to się ma i co nowego potrafi pogaworzyć...

Jurek: Ostatnio nauczył się w mowić "a hilołsi u nas mają dziesiątkę!!!" (ale to nic dziwnego, skoro cała redakcja w kółko o tym gada), nie wspominając o bezbłędnej wymowie takich trudnych tytułów jak SPEC OPS czy PROST GRAND PRIX.

Zbyszek: Zdolna dziecina! A sprawdzałeś, jak mu idzie z nauką słowa "Internet"?

Jurek: Jeszcze troszkę się krztusi, ale mamy dobrego logopedę pod ręką, więc pewnie już niedługo będzie po problemie. Sami to możecie zobaczyć... (w Action.Net i na naszej stronie WWW, która - w końcu!!! - wygląda tak, jak chcieliśmy i na dodatek działa...).

Zbyszek: A propos, jeśli chcecie oglądać kolejne CDA bez problemów z kioskarzami i za sporo niższą (od "kioskowej") cenę, to... nowe warunki prenumeraty zapisaliśmy na stronie 122. Zachęcam do zajrzenia w tamte rejony. To chyba wszystko. Jeszcze tylko podziękowania (jak przy Oscarach).

Jurek: Dziękujemy zatem Czytelnikom za to, że ciągle dopingują nas do wysiłku i pracy. Dziękujemy producentom i dystrybutorom gier za wytrwałe zaopatrywanie nas w legalne kopie gier i programów. Dziękujemy wreszcie całej ekipie Wydawnictwa Silver Shark za miłą współpracę w ciągu minionych 3 lat.

Zbyszek: A można kogoś pozdrowić? Bo ja mam taką prywatną sprawę...

Jurek: Wal śmiało.

Zbyszek: Pozdrawiam wszystkich redaktorów. To do was: Allor, Gem.ini, Jaspin, Czarny Iwan, Mr Yedi, Mc Drive, Inquisitor, Peter Pan, Smuggler, Yasiu, Eld (wliczając Kingę :-)), Draco, Ł. Bonczol, Lord Yabol, Ugly Joe, El General Magnifico, Anakha, Kowal i inni. Bardzo szanuję waszą pracę i cieszę się, że to właśnie wy dla nas piszecie. Nie zamieniłbym was nawet na Pentium III, co ja mówię - na Quake IV! Życzę wam i czytelnikom szczęśliwej emerytury z CD-Action. Zestarzejcie się z nami!

Jurek: Ale tylko ciałem, nie duchem - czego życzymy wszystkim czytelnikom CDA. Oby całe życie gierki dawały Wam tę samą radość, co dziś. My, stare konie, nadal czerpiemy z nich wielką radochę! Co chyba widać, słychać i czuć?

Przypiekani ogniem i płazowani mieczem.

Rycerze dwaj: *Zbigniew Bański* *Jerzy Poprawa*

Spis treści

Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 6

Gry przegląd

Clans 13
Earth 2150 14
War: Final Assault 16
Veiled Threat 17
Total Annihilatnion: Kingdoms 18
Hired Guns 20
MiG Alley 21
Dark Reign 2 22
Professional Sports Car Racing 23
Star Trek: New Worlds 24
Battlezone 2 25

Gry recenzje

Expendable Lite 26
Fighter Squadron 28
Global Domination 30
Turok 2. Seeds of Evil. 32
Red Baron 3D 36
Vulture 38
Nascar 99 42
Tellurian Defence 43
The Creed 44
Fly Hunter 46
Cybermercs 48
Biosys 50
Natural Fawn Killers 52
Resident Evil 2 54
Mortyr 56
Bridge 2000 59
Civilization - Call to Power 60
Robosaurs vs Space Bastards 63
Falcon 4.0 64
Eat This 70
Heroes of Might & Magic III 72
Drakan 76
Wings of Destiny 78
Rainbow Six: Eagle Watch 80

Różności

Jedi Knight 82
Świnka
X-Wing vs. TIE Fighter 84
Świnka
Return to Krondor 86
Sufler
Historia CDA 88
Action.Net 90
Pomocna Dłoń 92
Na Luzie 94
Wyniki ankiety 96
Scena komputerowa 98

Programy użytkowe

Dookoła Polski 100
Magic Live Act 102
Wirtualne Puzzle 104
Encyklopedia dla dzieci 106
Miliard w rozumie 1999 107
Słownik obrazkowy dla dzieci 108

Sprzęt

Diamond Monster Sound MX300 110
QuickShot GenX 700 111
Creative Encore Dxr2 112
Abit SlotKEY RS-370 113
CTX CD-36s, CD-40s 114
Klawiatury Dysan MX2000, MX3000 116
Centos CI-2500U, CI-4500UW 117
A4Tech SWW-7, WWW-7 118
A4Tech ScrollTrack 4D 119
Standard USB 120
IOmega ZIP 100 USB 121

Inne

Prenumerata promocyjna 122
Action Redaction 126
Tipsy 130

Indeks gier

- Battlezone 2 25
- Biosys 50
- Bridge 2000 59
- Civilization - Call to Power 60
- Clans 13
- Creed 44
- Cybermercs 48
- Dark Reign 2 22
- Drakan 76
- Earth 2150 14
- Eat This 70
- Expendable Lite 26
- Falcon 4.0 64
- Fighter Squadron 28
- Fly Hunter 46
- Global Domination 30
- Heroes of Might & Magic III 72
- Hired Guns 20
- Jedi Knight 82
- MiG Alley 21
- Mortyr 56
- Nascar 99 42
- Natural Fawn Killers 52
- Professional Sports Car Racing 23
- Rainbow Six: Eagle Watch 80
- Red Baron 3D 36
- Resident Evil 2 54
- Return to Krondor 86
- Robosaurs vs Space Bastards 63
- Star Trek: New Worlds 24
- Tellurian Defence 43
- Total Annihilatnion: Kingdoms 18
- Turok 2. Seeds of Evil 32
- Veiled Threat 17
- Vulture 38
- War: Final Assault 16
- Wings of Destiny 78
- X-Wing vs. TIE Fighter 84

Co w majowym numerze CDA?

PEŁNA WERSJA:
jeden z najwspanialszych RTSów w historii tego rodzaju gier: DARK COLONY

Recenzje: Heavy Gear 2 (nareszcie...), Luftwaffe Commander, Beavis & Butthead, Army Men 2, Deo Gratias, Driver's Education, The Blob Job, RolleCoaster Tycoon, Gruntz, Vegas 2000, Eliminator, Sierra ProPilot'99... i wiele innych gier.

No i 132 strony pełne wszelakiego dobra. Przypominamy, że numer majowy, który powinien ukazać się w drugiej połowie kwietnia, to ponownie 2 CD i cena 14.99 zł. A kiedy 3 CD na stałe? ...Się zobaczy! Może już wkrótce?

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Przypominamy, że:
- żółte tło - program w pełnej wersji
- zielone tło - gra obsługuje akcelerator ale działa i bez niego
- czerwone tło - bez akceleratora nie pograsz...

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi. Warto więc poczytać sobie dokumentację dem...

Uwaga: Dość sporo dem rozpakowuje się wstępnie do C:\Windows\Temp, a dopiero stamtąd do wskazanego przez gracza katalogu. Dlatego wskazane jest, by na dysku C: mieć sporo wolnego miejsca (najlepiej co najmniej 100 Mb).
Uwaga 2: W „Zawartości" umieszczono porady dla mających problemy z Prisoner of Ice.

Kolekcja CDA nr 10a i 10b - z okazji urodzin CDA DWIE PEŁNE GRY!

Spec Ops: Rangers Assault

(Zombie)

Witaj w świecie komandosów. Witaj w świecie, gdzie dobre oko, szybki refleks i trafna ocena sytuacji decydują o Twoim - i nie tylko Twoim - życiu. Witaj w grze: Spec Ops. Grze, która jakieś pół roku temu dostała w CDA 9/10 i znaczek jakości.

Mini-przewodnik

CTRL	- ognia!
Kursory	- sterowanie
Shift	- czołganie itp. (wcisnąć i trzymać z kursorem)
Alt	- strafing lub przetoczenie się
X	- tryb snajperski (a także lornetka - zmieniaj przedmioty klawiszami [i])
A	- powstań
Z	- padnij!
N	- noktowizor
G	- GPS
H	- stan energii
R	- nowy magazynek
Tab	- drugi ranger
T	- Training Mode
F1	- Help
F4-F8	- tryby kamery
1-8	- broń
END	- Follow Me! - Drugi komandos podąża Twoim śladem, strzelając do wykrytych wrogów.
DEL	- Fire Them Up! - Używaj, gdy atakujesz frontalnie wroga i poruszasz się z dużą prędkością.
PgDn	- Hold Up! - Drugi komandos pozostaje w miejscu, w którym zastał go rozkaz i ostrzeliwuje pojawiającego się wroga. Przydaje się to w momencie, gdy chcesz mieć osłonę ogniową, jeśli np. podkładasz w tym samym czasie ładunki wybuchowe.
HOME	- Move Up! - Drugi komandos trzyma się bardzo blisko dowódcy, czasem nawet idąc przodem.

Spis wyposażenia:

Satcom Radio	- po zakończeniu akcji za jego pomocą wezwiesz transport. W czasie walki możesz dzięki niemu przypomnieć sobie założenia misji i sprawdzić stopień jej realizacji.
Night Vision Gogles	- pasywny noktowizor (umożliwia widzenie w ciemności)
Smoke Grenade	- granaty dymne
Frag Grenade	- granat zaczepny
HE Grenade	- granat burzący o dużej sile rażenia
Claymore Mine	- mina
Claymore Clacker	- detonator, umożliwiający zdalne odpalenie miny w wybranym przez nas momencie
Satchel Charge	- ładunek wybuchowy
Medkit	- apteczka
GPS	- satelitarny system nawigacji. Po jego uruchomieniu poruszaj się w tym kierunku, który zostaje podświetlony.

Pełna wersja

- TRICKI DLA ZNIECIERPLIWIONYCH...
- Podczas misji naciśnij Alt + Shift + V. W ekwipunku przybędzie Ci urządzenie o nazwie Viewfinder. Użyj go (ekran zrobi się na chwilę niebieski, a aktualnie prowadzony komandos podskoczy). Zresetujesz zegar, a przy okazji dany komandos będzie nietykalny. UWAGA: Działa to tylko na aktualnie prowadzonego komandosa.
- Edytujcie save-game spod np. Dos Navigatora. Zaraz na początku save'a znajdziecie dwie liczby, odpowiadające za numer misji i numer fazy. Wystarczy zmienić je na wartość 05 03, by uzyskać dostęp do wszystkich zadań. Wcześniej zrób sobie kopię bezpieczeństwa tego pliku!

Porady taktyczne: **CDA nr 9/98**
Solucja: **Action Plus z grudnia'98**

Pełną wersję instrukcji do gry znajdziecie w Action Plus 04/99.

Wymagania sprzętowe: Minimalne: P166, 16 MB Ram, CDx4, Win'95, 60 Mb na HDD, DirectX, Zalecane: P166 lub wyżej, 32 MB Ram, CDx8, akcelerator 3Dfx, DirectX, Win'95, 60 MB na HDD

AmiPro 3.0 PL *Pełna wersja*

Podobny możliwościami do MS Worda edytor tekstu (z polskim tezaurusem, fontami, korektorem itp.). W katalogu PROGRAMY na CD.

Half-Life: Uplink
(Sierra)

Half-Life: Uplink to demo dodatkowych misji do Halflife (działa bez konieczności posiadania HL w komputerze!). Ponoć jest tam wszystko to, co najlepsze w HL... Demo zajmuje ok. 93 Mb. Demo obsługuje Direct3D oraz OpenGL.

Wymagania: P133, 24MB RAM, Win95/98/NT, DirectX

Wormageddon
(Team 17)

Robale do bojuuu! Wspaniała, arcyzabawna gra dla każdego! Demo zajmuje ok. 20 Mb na HDD. Dokładna klawiszologia itp. w dokumentacji dema. Dla single playera (a są i inne tryby) demo oferuje quickstart (misja błyskawiczna), 3 misje z pełnej wersji gry i dwa etapy treningowe. Bawcie się dobrze!

Wymagania: P100, 32MB, Win95/98, DirectX

TUROK 2: Seeds of Evil
(Acclaim)

DEMO JEST DOŚĆ KRWISTE - OSTRZEGAMY!

Oto sequel cieszącej się wielką popularnością gry FPP. Więcej nie trzeba chyba mówić? Grafika jest... ech! Demko zajmuje 66 Mb. Uwaga: MUSISZ mieć zainstalowany DirectX 6.1 z naszego CD, by demko się uruchomiło! Jeśli demko się krzaczy przy pierwszym podejściu - spróbuj wystartować je ponownie. Mi to pomogło. :)

Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX compatible sound card, DirectX 6.1, akcelerator 3D

PROST GP
(Canal+)

Pełna wersja

To symulacja wyścigów Formuły 1. PGP ma dość rozbudowany panel opcji, który pozwala na pewne modyfikacje gry. Przede wszystkim powinniście zajrzeć do panelu opcji: controls. W PGP można ustawić obsługę myszy, joya i klawiatury. Pewną ciekawostką jest, iż w wypadku joysticka można ustalić jego czułość, istotne jest również wybranie wersji analogowej lub cyfrowej (pad). Natomiast „firmowe" ustawienia klawiatury są dość niezręczne i radzę je czym prędzej zmienić. Oto one:

W lewo	- B
W prawo	- N
Gaz	- S
Halulec	- X
Wyższy bieg	- S+ Spacja
Niższy bieg	- Spacja

Ostatnie dwie wartości dotyczą oczywiście manualnej skrzyni biegów. Jeżeli chcecie zmienić manuala na automat i vice versa , wystarczy puknąć w klawisz F5 na klawiaturze (można również zajrzeć do Preferences/gearbox).

Inna ważna opcja znajduje się pod klawiszem F4. Jeżeli go wciśniecie w trakcie jazdy uaktywnicie funkcję Ideal Trajectory (na drodze pojawia się zielone strzałki, które wskazują optymalny tor jazdy). Jeżeli z kolei nie czujecie się pewnie na zakrętach, uaktywnijcie opcję Driving Aid znajdującą się w katalogu Preferences. Ostatecznym rozwiązaniem :(jest natomiast ingerencja w panelu Difficulty. Macie tu do wyboru trzy „opcje": amator, profesjonalista, champion. W katalogu Settings/ Direct Race Settings można z kolei ustalić start position czyli miejsce na starcie. Za pomocą suwaka wybierzecie sobie pozycję od 1 do 26. Poniżej znajduje się okienko Circuit, gdzie możecie zdecydować się na jedną z 16 dostępnych tras. Po uruchomieniu gry warto również pogrzebać w opcjach dotyczących grafiki o rozdzielczości. Sięgnijcie w tym celu do Display (niestety max resolution to 640x400).

Więcej danych - patrz recenzja w 03/99 (strona 32).

Wymagania: P90, 32 Mb Ram, DOS/W'95, mile widziany (acz niekonieczny) akcelerator.

Uwaga: Choć gra teoretycznie uruchamia się z DOSa, to i tak instaluje się ją w tym trybie spod W'95...

ZAWARTOŚĆ COVER CD

ALIENS VERSUS PREDATOR
(Fox Interactive)

Alien Demo. Oto trzecia i ostatnia część dema. Zgodnie z logiką musimy wcielić się w Obcego. Zadanie - uciec i zaalarmować Mrowisko. Szpony, zęby, ogon - masz tylko taką broń... ale kto powiedział, że to mało? Demo zajmuje nieco ponad 40 MB na HDD. Klawiszologia jest definiowalna w menu, no, ale dla leniwych podajemy defaultowe obłożenie (dość niepraktyczne zresztą). Miłych łowów! (Więcej - w dokumentacji dema.)

Klawiszologia:

Górny kursor	- naprzód
Dolny kursor	- wstecz
Lewy kursor	- strafing w lewo
Prawy kursor	- strafing w prawo
4 (num.)	- lewo
6 (num.)	- prawo
R_Alt	- strafing
A/Z	- patrz góra/dół
L_Shift	- powoli... (plus odpowiedni klawisz sterujący)
R_Ctrl	- wspinanie/kucanie
R_Shift	- skok
Spacja	- akcja
F8	- screenshot
I	- tryby Hunt/Navigation

UWAGA: Po depakowaniu dema NIE INSTALUJ GO. Po prostu od razu odpal i już!

Wymagania: P200 MMX, 32 MB Ram, Win'95, DirectX 6.0, akcelerator grafiki

Deer Hunter 2
(WizardWorks)

I jeszcze raz symulator polowania... 1 broń, 3 pomocnicze narzędzia, 1 teren łowów, 25 minut czasu (na jedną sesję), by coś ustrzelić... i całkiem niezła grafika. Gra depakuje się do C:\Temp (choć można ustalić inny katalog depaku), co zajmuje 62 mb. Stamtąd się instaluje - kolejne 55 Mb. Obsługa jest trywialnie prosta: wystarczy myszka.

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95, DirectX 6

Lander
(Psygnosis)

Lądujemy na powierzchni planety. A nie jest to proste! Limit paliwa, prędkość opadania etc. W sumie symulator + akcja. Demo zajmuje ok. 23 Mb. Klawiszologia (pełna) w dokumentacji dema.

Uruchamianie: Jeśli masz problemy ze standardowym odpaleniem dema - w katalogu lndrd3d jest plik lander.exe. Udało mi się odpalić gierkę, gdy uruchamiałem ją za pomocą tego pliku w... sesji DOS spod W'95 (w czystym DOSie nie próbowałem).

Klawiszologia

myszka	- kontrola pojazdu
LMB	- silnik
C/V	- rotacja
X	- ognia
spacja	- uzupełnianie paliwa lub zbieranie przedmiotów
A/Z	- kamery

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX, karta na 3Dfx

Redline
(Accolade)

Jazda samochodem... i nie tylko jazda, można też poruszać się na piechotę i np. młócić do konkurencji ze snajperki. Demo zawiera po 2 misje dla multi- i single-graczy oraz 2 misje treningowe, dostęp do 11 pojazdów i 10 typów broni. Zajmuje ponad 90 Mb na HDD.

Klawiszologia:

F10	- screenshot
F6	- quickload
F7	- quicksave

Na nogach
Kursory - poruszanie się
,/. - strafing
Spacja - skok
CTRL - fire!
0-9 - zmiana broni
+/- - tryb snajperski
a/z - patrzenie w górę, dół

Samochód
Kursory - sterowanie
Spacja - parkowanie
CTRL - fire
1-3 - zmiana broni
F1-F3 - tryby widzenia

Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX 6, 3D akcelerator lub 2D/3D video card

Extreme Trial Motocross
(The Dawn Interactive)

Bardzo ładne wizualnie rajdy motocykli terenowych. Dostępna edycja możliwości motocykla gracza. Demo oferuje m.in. quick start i jeden wyścig na austriackim torze. Zajmuje 77 Mb.

Uwaga: Automatycznie depakuje się do Temp na C:\, zajmując tam 102 Mb!

Wymagania: P166, 32 MB Ram, DirectX, Win95/98, wskazany akcelerator

Rollcage
(Psygnosis)

Ooooolotowa ścigałka (i nie tylko) w klimatach Deathkarz. Gały nam wypadły na widok tych samochodów przyszłości i tego, co można z nimi zrobić (jazda po suficie... tunelu!). Demo z naszego krążka pozwala wybrać jeden tor i jeden z dwóch pojazdów. Zajmuje około 10 Mb na HDD (tylko...? ale jest kilka opcji instalacji). Wstępnie pakuje się do Temp w C.

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D

Mike Stewart's Pro Bodyboarding
(Gee Whiz! Entertainment)

Hmmm... posurfujemy na desce po sfalowanym :) oceanie? To naprawdę emocjonujące... aż człowiek żałuje, że nie mieszka w Kalifornii... Demo zajmuje jakieś 7 Mb.
Uwaga: Jeśli masz problemy z instalacją dema, skopiuj je na HDD i dopiero stamtąd zainstaluj.

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX 6

Vulture
(Maria)

Tylko u NAS!!!

Zręcznościowy symulator helikoptera (a właściwie to zręcznościówka + elementy symulacji) w klimatach Missing In Action. Klawiszologia jest definiowalna. Demo startuje bezpośrednio z CD. Niezła łomotanina!

Demo działa z akceleratorami z rodzin: Voodoo, ATI Rage, S3Virge, Matrox, NVidia, Intel i740.

Klawiszologia:

1,2,3,4	- wyłączanie paneli
F12	- przerwanie gry
F1	- powtórzenie ostatniego ważnego komunikatu
ScrollLock	- pauza

Wymagania: P166, 16 MB Ram, Win'95, DirectX 6.0, wskazany akcelerator

Pro Pilot '99
(Sierra)

Symulator lotu cywilnymi samolotami. Naciśnij F3, by uzyskać informacje o celu misji, klawiszologii itp. Demo obsługuje 3Dfx Glide. Demo zajmuje jakieś 15 Mb (ale wtedy korzysta z CD w napędzie). Istnieje jednak możliwość całkowitego załadowania dema na HDD (ponad 65 Mb). Startuj demo z paska zadań. Latamy Cessną Skyhawk 172R.

Wymagania: P133, 32MB RAM, Win95/98, DirectX

Field & Stream: Trophy Buck
(Sierra On-Line)

Kolejny symulator polowania na jelenie. Depakuje się na C (Temp), gdzie potrzebuje ponad 100 Mb! Dopiero stamtąd automatycznie pakuje się na wybraną partycję, gdzie potrzebuje ok. 55 Mb. Dostępna jest opcja Quick Hunt.

Klawiszologia:

F1 - help
F4 - tipsy
F8 - fullscreen
Broń
Kursory - ustawianie broni
CTRL - ognia
Poruszanie się
Kursory - poruszanie się (także z Shiftem)
PgUp - patrz w górę
PgDwn - patrz w dół

Wymagania: P166, 32 MB Ram, Win 95/98, karta grafiki 2 MB

Imperialism II: Age of Exploration
(SSI)

Turowa ekonomia z elementami strategii, przypomina zasadami Colonization, czy nawet Civilization. Zdominuj gospodarczo Europę. Demo oferuje rozbudowany tryb tutorial i zajmuje 64 Mb.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98, DirectX 6

Robosaurus Vs Space Bastards
(ANONYMOUS THREAT MAIL)

Tradycyjna strzelawka 2D z poziomym scrollem ekranu, z elementami (nielicznymi) gry arcade. Sam tytuł wskazuje, że będziemy walczyć z kosmitami (recenzja w tym CDA). 1 Robosaur, 1 planeta, misje treningowe. - Wymaga ok. 20 Mb na HDD. Gra nie jest trudna (wprost przeciwnie), więc nie ma co pisać o klawiszologii. Wszystko robi się myszką...

Wymagania: P90, 16 RAM, WIN 95/98

Koło Fortuny
(Marcin Janus)

Freewareowa polska wersja tego teleturnieju (a propos: coś zniknął z TV...). Dla 1-4 graczy. Zajmuje niecały 1 Mb na HDD.

Wymagania: 486, Win 3.1 lub nowszy, mysz

RollerCoaster Tycoon
(Hasbro Interactive)

Coś dla tych, którzy lubią wesołe miasteczka i jednocześnie gry ekonomiczne w klimatach Railroad Tycoon, Theme Park i SimCity. Zarządzamy kolejką górką w lunaparku. Demo daje nam kilkanaście minut (na jedną sesję) zabawy. Więcej o zasadach - w dokumentacji dema. Recenzja gry powinna być w tym numerze CDA... Demo zajmuje jakieś 40 Mb.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98, DirectX

Bfris
(Aegis Simulation Technologies)

Symulator walki myśliwców w kosmosie, dość skomplikowane sterowanie (naciśnij H, by uzyskać na ekranie ściągę z klawiszologii). Potrzebuje jakieś 24 Mb. Demo zawiera jeden statek, 3 misje dla single gracza i jedną mapę deathmatchową.

Wymagania: P166, 24MB RAM, Win95/98/NT 4.0 SP3, DirectX, OpenGL 1.1 compatible 3D akcelerator

Wyzwanie dla Twojego umysłu!
GRUNTZ
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
... wkrótce w sprzedaży
– tylko 49.95 zł!
MONOLITH PRODUCTIONS
TopWare INTERACTIVE
Dział handlowy: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; sprzedaż wysyłkowa: tel.: (0195) 412 739, email: listy@maria.com.pl

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Tomb Raider 3 (NOWE DEMO)
(EIDOS)

I jeszcze raz demko Tomb Raidera 3, ale tym razem inne niż poprzednio (inny level itp.). Po prostu bawcie się dobrze... Lara popisuje się tutaj wszechstronnością (kajak, pojazdy mechaniczne itp). Demo zajmuje ok. 20 Mb. Więcej o sterowaniu (w tym także innymi pojazdami) itp. w dokumentacji dema.
Uwaga: Demo „gryzie" się z niektórymi akceleratorami, ale pójdzie wtedy w trybie software'owym, sprawdzono. :)

Klawiszologia:

Lara

Kursory	- wiadomo
CTRL	- akcja
Alt	- skok
<	- flara
1-8	- wybór broni
9	- duża apteczka
0	- mała apteczka

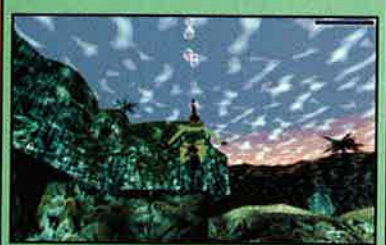
Pojazd podwodny

Lewy/prawy kursor	- sterowanie
CTRL	- harpun
Alt	- gazu!

Quad Bike

Lewy/prawy kursor	- sterowanie
Ctrl	- przyśpieszenie
Alt	- wsteczny bieg
?	- hamulec ręczny

Wymagania: P166, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator



MAM PROBLEM Z...

Tym, co nie mogą sobie poradzić z zagadką przełączników w skrzynce rozdzielczej na pokładzie łodzi podwodnej w PRISONER OF ICE, odpowiadamy, że zagadka jest prosta niczym stylisko łopaty i nie trzeba być elektrykiem, aby się z nią uporać. Trzeba po prostu trzy przewody o różnym kolorze (brązowawy, niebieski i żółty) połączyć tak, by doprowadzić energię z góry skrzynki, na dół. Zacznijcie, robaczki, od dowolnego - byle trzymać się konsekwentnie koloru. Klikajcie w przełączniki - gałka powinna być tam, gdzie chcecie dokonać połączenia. Pomyślcie o tym, jakby to była woda, którą trzema rurkami chcecie przelać z góry na dół. Musicie uzupełnić przerwane kawałki rurek - i to wszystko. Dla inteligentnych inaczej - na przewodzie żółtym idąc od góry, po łączonym kolejnymi kliknięciami przewodzie: kliknij w 1, 2, 3 i 4. Przewód niebieski od góry: 1-szy zostaw jak jest, kliknij w 2-gi i 3 zostaw. Przewód zielony: 1-szy klik, 2-gi klik, 3-ciego nie ruszaj, w 4-ty klik. Jeżeli niczego nie spartoliłeś, to gra sama cofnie cię na mostek.

Machines
(Acclaim)

Skomplikowany RTS w grafice 3D, łączący wrażenia wizualne z Mytha (tak, tak...) i idee z Refluxa - wojna maszyn! Demo pozwala grać w tutorial i potrzebuje 65 Mb. Dużo więcej - w dokumentacji.

Klawiszologia (mocno okrojona):

M	- ruch
A	- atak
C	- konstruowanie
L	- poszukiwanie minerałów
K	- podnoszenie przedmiotów
R	- naprawy
U	- zajmowanie struktur
I	- atak jonowy
N	- atak nuklearny
0/2/1	- ujęcia kamer (na klawiaturze numerycznej)

Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX, karta zgodna z Direct3D

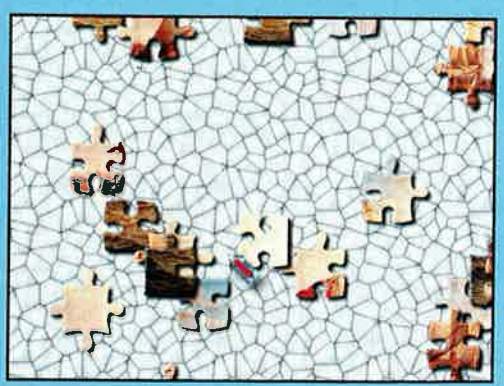
Wirtualne Puzzle
(Ganymedes Technology)

No cóż, po prostu bardzo starannie wykonane klasyczne puzzle. Wciąga! Zajmuje 6 Mb.

Klawiszologia:

F1	-wyświetla układany obrazek w całości
F5	-sortuje elementy puzzla w pionie
F6	-sortuje nie połączone elementy puzzla
Insert/Delete	-zmienia kursor myszy
PageU/PageDown	-zmienia tło
Space	-przesuwa ekran wirtualny do pozycji, gdzie ostatnio połączono puzzle

Wymagania: P90, Win95/98/NT, 16 MB Ram, DirectX



Indeks dem

- Aliens vs Predator - Alien demo
- Bfris
- Deer Hunter 2
- Extreme Trial Motocross
- Field & Stream: Trophy Buck
- Half-Life: Uplink
- Imperialism II: Age of Exploration
- Kolo Fortuny
- Lander
- Machines
- Mike Stewart's Pro Bodyboarding
- Pro Pilot '99
- Prost Grand Prix - PEŁNA WERSJA GRY
- Redline
- Robosaurus Vs Space Bastards
- Rollcage
- RollerCoaster Tycoon
- Speed Ups: Ranger Assault - PEŁNA WERSJA GRY
- Tomb Raider 3
- TUROK 2: Seeds of Evil
- Vulture
- Wirtualne Puzzle
- Wormageddon

Shareware

- CD/Spectrum Pro v3.4 - player CD i MP3
- Pajączek 2000 Pro - polski edytor stron WWW
- Pop Uop - układ okresowy pierwiastków (PL)
- Skryba - aplikacja służąca do tworzenia skryptów DHTML w językach JavaScript i VBScript
- Generator - pakiet programów uprzyjemniających pracę z CD-Romem
- Gepard - taki polski Windows Commander
- Imager - przeglądarka grafik, szczególnie przydatna dla projektujących swe strony WWW
- B-Jigsaw - po prostu komputerowe puzzle
- Voodoo Doctor - program dla przezornych posiadaczy dopalaczy Voodoo
- SciTechDoc 6.3 - taki „kombajn", którym m.in. możecie przetestować komputer, ustawić parametry karty graficznej wedle własnej woli itp. itd. Polecamy zapoznanie się z tym programem.

Programy

- DirectX 6.1 dla W'95 - zainstaluj, jeśli jeszcze nie masz, a gdy chcesz, by dema działały
- DirectX 6.1 pod W'98 - jeśli masz Windows'98, to instalacja tej wersji DirectX jest praktycznie niezbędna dla poprawnego działania sporej ilości gier, programów, dem itp.
- KatalogCD 1.52 - program do katalogowania CD-Romów
- AmiPro 3.0 Pl - rozbudowany edytor tekstu po polsku (coś jak MS Word) PEŁNA WERSJA

Extras

- Quake/Duke/Unreal - dodatki do trzech popularnych gier FPP, w tym patch 3.20 do Q2. W sumie 30 Mb.
- Scena - ponad 46 Mb stuffu z kilku parties, ZX Scena, ANSII-grafika, twórczość czytelników
- Bonus 1 - kursory, ikony, tapety, theme packi, zabawne i pożyteczne użytki, itp. Ok. 18 Mb.
- Bonus 2 - tipsy, trainery, edytory, dodatkowe level itp. Ok. 15 Mb.

W jedności siła!

W fantastycznym królestwie, gdzieś, w jednym z alternatywnych światów, wrze! Złowrogi demon zagraża wszystkim jego mieszkańcom, więc zapomniano o starych sporach i odwiecznych waśniach. Zjednoczeni niebezpieczeństwem Wojownicy, Elfy, Krasnoludy i Barbarzyńcy szykują się do finalnej rozprawy ze Złem i odzyskania Korony Pokoju, która przywróci ład w królestwie. Każdy z klanów wytania najlepszego fightera, który ruszy na spotkanie z nieznanym.

Ugly Joe

Tym samym gracz będzie mógł wcielić się w przedstawiciela jednego z klanów: Wojowników reprezentuje mistrz walki na miecze, Alaric (choć i magia nie jest mu obca). Leyandor to leśny elf, który kompensuje brak imponującej postury zręcznością, inteligencją i sprytem. Torfinn Ogrebane to prawdziwy krasnoludzki killer; jego topór skąpał się już we krwi licznej rzeszy ogrów. Niestety, magia czy finezyjna szermierka mieczem to nie są jego mocne strony. Among zaś to gigantyczny mięśniak, o niemal nadludzkiej sile i odporności na ciosy. Co więcej - opanował nawet podstawy walki magicznej (prawdziwa rzadkość w jego klanie!), choć naturalnie woli pięściami druzgotać czaszki, niż mamrotać zaklęcia.

jest już naprawdę potężne, a armia jego sług liczniejsza niż ziarnka piasku na pustyni. Musicie ukończyć nie mniej niż 9 kolejnych questów, by mieć szansę spojrzeć w twarz (?) głównego wroga. Każdy quest to siedem leveli (oraz pięć sub-leveli) wyczerpującego przerąbywania sobie drogi przez chmary wrogów, za pomocą licznych rodzajów broni białej, palnej i magicznej.

Niezależnie od wyboru postaci, czeka Was ciężka droga ku końcowemu zwycięstwu, gdyż Zło jest bardzo potężne. Gra przypomina nieco Diablo (grafiką i klimatem) i (zasadami) opisywaną ongiś młóckę o nazwie Get Medieval. Nie można - nawet przy maksymalnej ilości woli - nazwać jej CRPGiem, ale też będzie to coś więcej niż tylko trywialna siekanina (są nawet delikatne elementy przygodówki i interakcji z występującymi tam postaciami). A na pewno będzie efektowniejsza graficznie od wspomnianych tytułów; szczególnie należy zwrócić uwagę na piękne efekty świetlne, nastrojową muzykę, klimatyczny interfejs i ogólnie właśnie na ładnie eksponowany klimat fantasy. Nie braknie też możliwości drużynowej gry w sieci - no cóż, "kupą mości panowie, kupy nic nie ruszy", jak mawiali nasi przodkowie.

Premiera - kwiecień/maj 1999. ■

Clans
Strategy First

Zupełnie Nowe!

• UWAGA: (UN)HAPPY99!!!

Program happy99.exe jest koniem trojańskim. Dobrze że jest dość prosty do usunięcia więc nie będziecie mieli z tym problemów. Z programami antywirusowymi możecie dać sobie spokój, większość go nie widzi. Nie kradnie haseł, miesza głównie w poczcie. Uruchamia się tylko na Windows NT i 95/98 reszta systemów jest bezpieczna, włącznie z Windowsem 3.X. Ciekawostką jest to, że rozsyła się sam do wybranych osób z twojej skrzynki pocztowej (z reguły z tymi co rozmawiamy). Male info jak się go pozbyć.

1. Przejdź do trybu MS_DOS "Start - Zamknij system - Uruchom komputer w trybie MS-DOS"

2. W trybie Dosa należy wykonać następujące operacje: cd /WIN95/SYSTEM (oczywiście do katalogu w którym masz Wina); del ska.exe, del ska.dll, copy wsock32.ska wsock32.dll, del wsock32.ska, exit.

3. Po wejściu do Windows naciskamy "Start - Uruchom" wpisujemy "regedit". Uruchomi się edytor rejestrów. Wchodzimy dalej "HKEY_LOCAL_MACHINE" - "Software" - "Microsoft" - "Windows" - "CurrentVersion". Powinien znajdować się tak plik ska.exe (z prawej strony), oczywiście usuwamy go. Możemy jeszcze sprawdzić czy nie siedzi gdzieś w systemie za pomocą komendy "Find" (górne menu). Istnieje możliwość (u mnie tak było), że plik zapisał się nie jako ska.exe a jako happy. Należy za pomocą komendy "Find" poszukać także pliku "happy". Oczywiście jak znajdziecie to skasować.

4. Ostatnia czynność to sprawdzenie i powiadomienie osób, które wy zainfekowaliście. Więc tak w katalog win95/system jest plik liste.ska, nim znajdziecie listę osób którym wysłaliście feralną wiadomość (plik otwiera się pod wszystkim więc z edycją nie będzie problemu). Powiadomcie ich o tym, najlepiej podajcie instrukcję jak się go usuwa.

Thx czytelnikowi za ostrzeżenie - mieliśmy go! PS. Jeśli ktoś stwierdzi, że nam go poslał - nie musi nas o tym zawiadamiać, my już jesteśmy uświadomieni :).

• COŚ TAKIEGO

Do czego mogą służyć gry - symulatory lotu? Okazuje się, że nie tylko do zabawy. W czasie operacji "Pustynny lis" (pamiętacie te bombardowania Iraku), program NBC (za zgodą EA), wykorzystał gry Jane's Fleet Command i Jane's F-15 do demonstracji przebiegu planowanych ataków lotnictwa USA na cele w Iraku! No, no... Czekamy teraz na wykorzystanie Unreala do pokazania jak zadziałają wojska NATO w Serbii! :)

• PROJECT V1

Nowa firma, Digital Platoon, będzie próbowała zdobyć serca i portfele graczy rozgrywaną w czasie rzeczywistym symulacją działania żołnierzy w Wietnamie (coś w stylu Commnados). Na razie to wszystko, co wiemy o Project V1.

• RIVAL REALMS

To RTS w konwencji fantasy. 3 rasy, 14 odmiennych (dla każdej rasy) jednostek, magia, artefakty etc. Dostępne będą 3 obszerne kampanie, prosta obsługa, multiplayer dla 8 graczy i wbudowany edytor misji. Premiera - na dniach.

Zupełnie Nowe!

• TUROK 3

Acclaim potwierdza, iż będzie kontynuacja Turoka. Ale jednocześnie zastrzega się, że są to nieoficjalne zapowiedzi i "wszystko się może zdarzyć". Gdy będziemy coś wiedzieć więcej, na pewno was powiadomimy.

• BATTLECRUISER 3020

Pamiętacie naszą pełną wersję na CD 4/98? (BC 3000 AD). Jeśli przypadła wam do gustu ta symulacja gwiezdnego krążownika, to mamy dobre wieści: wkrótce pojawi się BC 3000 AD 2.0 (odbugowiony i ulepszony), a za parę tygodni (jak dobrze pójdzie) - sequel, czyli BC3020. Gra będzie wykorzystywała akceleratory!

• CENZURA W FALLOUT 2

Ponoć w niektórych krajach Fallout 2 został ocenzurowany (z czego?). Tj. na żądanie Określonych Sił producenci przygotowali dwie wersje gry: pełną i ocenzurowaną, zaś sami dystrybutorzy decydowali, którą z nich rozpowszechnią w swoim kraju. Ale twórcy nie w ciemię bici - stworzyli patche dla posiadaczy skastrowanych gier, które eliminują wszystkie ingerencje cenzorskie. I tak trzymać! Podobnie zresztą jest z Carmageddonem 2.

• STUNT GRAND PRIX

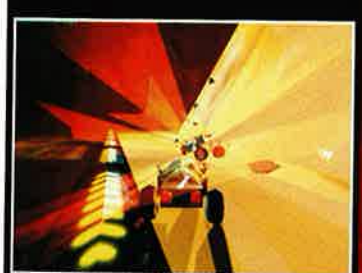
Team 17 pracuje nad nową samochodówką - Stunt Grand Prix. Giera pojawi się jeszcze w tym roku i powinna zaspokoić gusta tych, którym nie wystarcza już sama jazda po torach. No cóż, "stunt" w tytule to skrót od "stuntmen" - kaskader, co wiele wyjaśnia. Gra ma być do bólu realistyczna.

• LARA SUPERSEXY

Dotarły do nas wieści, że - celem jeszcze większego uatrakcyjnienia Lary - twórcy w TR 4 planują nie tylko dwukrotnie powiększyć jej biust ale dodatkowo dorobić jej drugi - na plecach. Co prawda mniejszy ale...

• INTERTIA

Z kolei ta gier - również samochodówka - to po prostu ambitna zręcznościówka: jazda + nawalanie do wrogów z dziesiątków (!) rozmaitych broni. Jej atutem ma być śliczna grafika. Sami popatrzcie...

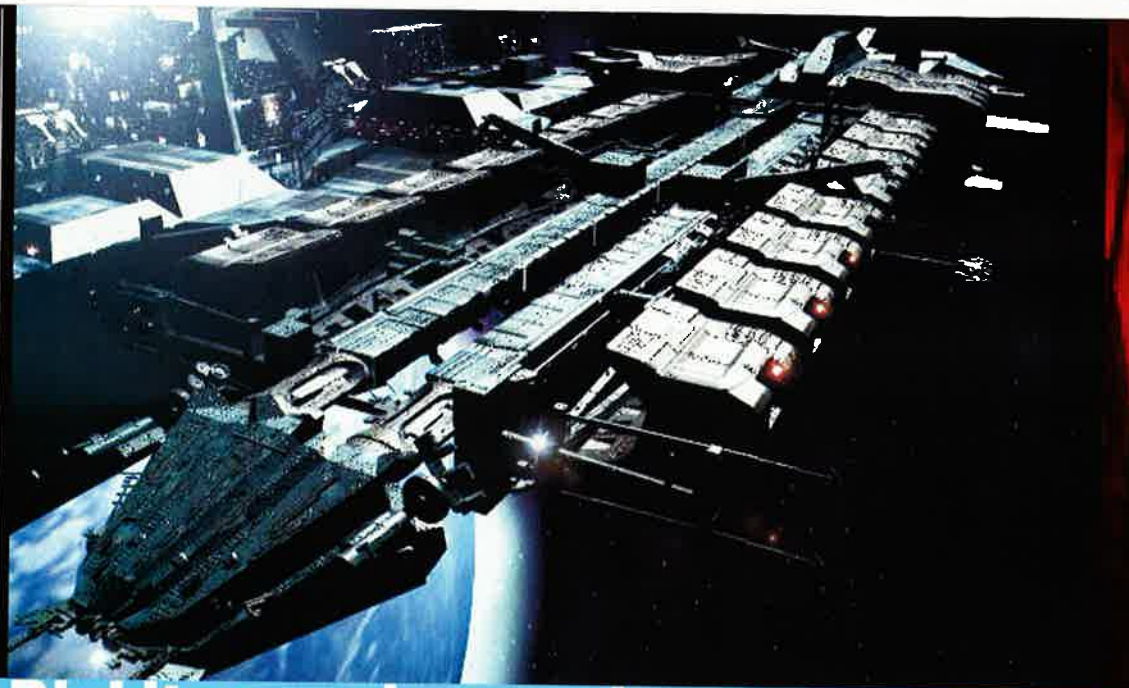


• WIĘCEJ GRZECHÓW

Wages of SiN to nazwa packa z misjami do... no jasne - SiNa. 17 nowych sigle-misji, 10 w multiplayer, 10 aren deathmatchowych, ponad 5 rodzajów nowej broni, ponad 10 nowych potworów i dwaj nowi bossowie. Dodatkowo poprawiono engine i podrasowano AI wroga.

• KOZAKU, NA KOŃ!

Programiści z Ukrainy zainspirowali się historią swego kraju i majstrują RTSa o nazwie Cossacks. Tytułowi Kozacy walczą w czasie 200 lat (XVII/XVIII



Błękitna wojenna planeta

EARTH 2150 jest kontynuacją gry EARTH 2140. W ogólnych zarysach jest to strategia czasu rzeczywistego, jednak zastosowane rozwiązania czynią z niej grę naprawdę strategiczną, a nie taktyczną, jak większość RTSów. Miejscem akcji jest Ziemia w roku 2150. W wyniku prowadzonej od wielu lat wojny i użycia nowych potężnych broni, planeta została wybrana ze swojej orbity i obecnie zmierza ku Słońcu. Zdaniem gracza jest zbudowanie ewakuacyjnej floty statków kosmicznych zdolnej pomieścić całą populację i uciekła z Błękitnej Planety. Ze względu na znikome ilości surowców, jakie pozostały na Ziemi, trzeba toczyć walkę o dostęp do nich. W walce biorą udział trzy strony. Dwie z nich to znane z EARTH 2140 ED i UCS. Trzecią stronę stanowią potomkowie kolonistów z Księżyca, którzy wracają na Ziemię w celu zdobycia surowców.

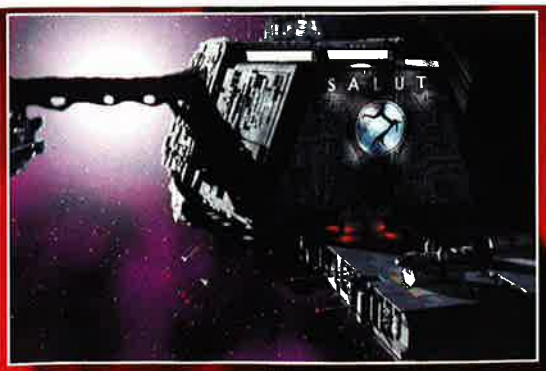
DŻOSEPH

Gra posiada charakter rozgrywki ciągłej. Gracz operuje na obszarze całej Ziemi korzystając z trójwymiarowej mapy taktycznej, na której zaznaczona jest aktualna sytuacja strategiczna w kluczowych strefach globu. Po wybraniu przez gracza odpowiedniej strefy jest on przenoszony do szczegółowej mapy tego regionu i tam rozgrywa bitwy. Przez cały czas gry dostępna jest mapa z bazą gracza. Buduje on w niej jednostki, które następnie wysyła na pola walki. Baza jest też punktem transferowym dla jednostek pomiędzy kolejnymi misjami. Ponieważ baza jest traktowana jak normalna plansza, może w każdej chwili zostać zaatakowana przez desant wroga. Wymusza to na graczu dbałość o jej dobrą obronę. Wrogowie także posiadają swoje bazy. (Zlokalizowanie i zniszczenie bazy wroga eliminuje go całkowicie z gry.) Transport jednostek pomiędzy bazą a polem walki realizowany jest przy użyciu ciężkich transportowców. Czas transportu zależny jest od odległości pola walki od bazy.

Każda ze stron dysponuje unikalnym, charakterystycznym dla niej arsenałem broni (10 rodzajów na stronę), pojazdów (20 rn/s), budynków (20 rn/s) i technologii (ponad 120 możliwych wynalazków na stronę). Amunicja w grze jest LI-MI-TO-WA-NA. Dodaje to zupełnie nowego wymiaru rozgrywce. Gracz musi dbać o drogi zaopatrzenia dla swoich oddziałów. Możliwe jest też stosowanie techniki na "wykrwawienie" wroga, gdy przy użyciu makiet zmusza się go do marnowania amunicji.

Jednostki w EARTH 2150 posiadają dużą ilość charakteryzujących je cech wpływających na siłę działania różnych typów broni. Cechy te to: wytrzymałość, pancerz, pole siłowe, pojemność cieplna, odporność elektroniki. Gracz posiada możliwość definiowania własnych modeli pojazdów, decydowania o ich uzbrojeniu szybkości i opancerzeniu. W trakcie gry jednostki zdobywają doświadczenie, a gracz może ich używać w kolejnych bitwach, budując trzon armii oparty o doświadczonych weteranów. Możliwość upgrade istniejących jednostek pozwala na utrzymywanie trzonu armii na najwyższym poziomie technicznym. Istnieje możliwość przejmowania budynków, jednostek i technologii przeciwnika.

AI śledzi poczynania gracza i dostosowuje do nich swoje zachowanie. Duża ilość dostępnych broni i technologii stwarza sytuację, że dla każdej broni istnieje przeciw-broń. Komputer wyciąga wnioski na podstawie przegranych potyczek i prze-



stawia produkcję na jednostki najbardziej odporne na broń gracza (np. wyposaża swoje jednostki w antyrakiety, jeżeli w poprzedniej potyczce został pokonany rakietami). Jednostki komputera nie wdają się w bezsensowną walkę z przeważającymi siłami gracza. Przed potyczką sprawdzają szansę wygranej i gdy jest ona mała, wycofują się i grupują w większe formacje lub wzywają posiłki. Każda jednostka lub budynek jest w stanie wezwać posiłki. Nowością jest rozbudowany system sztucznej inteligencji współpracującej z graczem (namiastka była użyta w EARTH 2140), pozwalający na wydawanie złożonych rozkazów całym grupom oddziałów (np. Pluton GAMMA: znaleźć i zniszczyć wroga w rejonie północnym, w razie kłopotów wykorzystać wsparcie plutonów ALFA i BETA). Ponadto odpowiedzialny jest on za trzymanie formacji, dbanie o zaopatrzenie i reperację oddziałów należących do plutonu oraz udzielanie pomocy jednostkom jej potrzebującym. Zachowanie komputerowych przeciwników jest ustalane przez gracza na początku gry. Jest to odpowiednik stopnia trudności, jednak dający o wiele więcej możliwości.

Gra daje możliwość gry w sieci lokalnej i Internecie dla 16 graczy z dynamicznym dołączaniem się w trakcie sesji. W grze sieciowej dostępne są trzy typy rozgrywki: Deathmatch, Capture the Flag i Arena (gdzie gracz steruje drużyną złożoną z 3 jednostek i ma za zadanie zniszczyć drużynę przeciwnika).

Podczas tworzenia gry bardzo duży nacisk został położony na wierne oddanie środowiska naturalnego, w którym toczy się walka. W grze występuje cykl dnia i nocy. W nocy spadają możliwości bojowe jednostek. Zmniejsza się zasięg widzenia. (Ale każda jednostka posiada reflektory służące do oświetlania terenu.) Zgodnie z logiką, jednostka z włączonymi reflektorami może operować równie sprawnie jak w dzień, jednak jest widoczna z dużej odległości. Po wyłączeniu reflektorów szybkość poruszania się jednostki (po nieoświetlonym terenie) spada o połowę, jednak jest ona widoczna dla wroga dopiero z bardzo bliskiej odległości. Opcja ta przydaje się do stosowania nocnych podejść do umocnień wroga wyposażonych w ciężką broń dalekiego zasięgu. Innym wykorzystaniem jest ucieczka pod osłoną ciemności. Zróżnicowane warunki meteorologiczne (nasłonecznienie, temperatura, wiatr, mgła, opady, śnieg, meteoryty itp.) występujące podczas gry wpływają znacząco na parametry i zachowanie się jednostek. Dzięki zaś specjalnym strukturom gracz posiada możliwość kontroli pogody na obszarze całej planszy! Pozwala to np. na wyeliminowanie lotnictwa wroga poprzez wzbudzenie silnego wiatru na czas ofensywy gracza. Inną metodą jest generowanie burz w okolicy bazy przeciwnika. Pioruny mogą być zaskakująco dobrą bronią przeciwko budynkom i jednostkom znajdującym się wysoko... W grze zastosowano pionierskie rozwiązania, jak możliwość zmiany poziomu wody na planszy i zalewania lub osuszania dróg przepraw, możliwość budowania mostów i tuneli.

Earth 2150 oparta jest na środowisku 3D. Pozwolilo to na wykreowanie światów wyglądających bardzo rzeczywiście, wierne oddanie budynków, jednostek oraz innych elementów (np. drzewa). Odpowiednia technika dynamicznego zarządzania teksturami pozwoliła uniknąć rozmycia tekstur tak charakterystycznego dla gier 3D. Gracz ma możliwość śledzenia pola walki z dowolnego ustawienia kamery. Program działa tylko na komputerach z akceleratorami graficznymi. Zapewnia obsługę wszystkich ważniejszych kart 3D występujących na rynku. Rozgrywka może toczyć się w rozdzielczości: 640x480, 800x600 lub1024x768 (2x Voodo2!).

Gra ukaże się na rynku w pierwszym kwartale 1999 roku. (Na podst. materiałów prasowych TopWare.)

Earth 2150
TopWare

Zupełnie Nowe!

wiek) i tym samym nie braknie tam polskich akcentów (m.in. będzie powstanie Chmielnickiego - vide "Ogniem i mieczem"). A może by i polscy autorzy gier pogrzebali w naszej historii - tez tematów nie braknie?

• ZAKORKOWANY BATTLE.NET

Maniacy Starcrafta, namiętnie giercujący w Broad Wars (czyli oficjalny dodatek) dosłownie zakorkowali wszystkie łącza na Battle.Net. Tylko w parę dni po rozpoczęciu sprzedaży zarejestrowało się tam ponad pół miliona graczy. Inna rzecz, że najlepszy z nich wygra 20.000$, zatem tłok jest poniekąd zrozumiały.

• NOWE SAMOLOTY W MFS'98

Bliżej nieznana (piszącemu te słowa) firma C Aviator wypuściła VIP Classic Wings '98, czyli ponad 220 samolotów do Microsoft Flight Simulatora '98! W zestawie m.in: Boeing 747-400, Airbus A310, Boeing 767, Canadair Regional Jet, MD-11, Avro Lancaster, DHC-6 Twin Otter, Harvard, Vickers Viscount oraz... helikoptery.

• N-TY BATTLEGROUND

Tak jest, TalonSoftowcy finiszują z 9 częścią tego cyklu strategii. Tym razem - Chikamauga (wojna secesyjna - a to niespodzianka! ;)).

• FUN PACK 3D

Fun Pack 3D, America's Greatest Arcade Hits 3D i America's Greatest Solitaire Games - to trzy nostalgiczne i niskobudżetowe kompilacje gier wydane przez GT Interactive.

• BALDUR'S GATE NA FALI

Black Isle chwali się, że BG sprzedaje się jak ciepłe bułeczki (w USA, Kanadzie, Anglii i Niemczech gra była przez jakiś czas najlepiej sprzedającą się grą). W pierwszym miesiącu jej obecności na rynku rozeszło się 175.000 kopii! Tak dobrych wyników nie osiągnęła dotąd żadna gra Interplaya!

• SOLDIER OF FORTUNE

Gra jest w sumie standardowym FPP; warto o niej wspomnieć dlatego, że stworzona została na engine Quake 2.

Zupełnie Nowe!

• BANK HEIGHTS

To najnowsza giera z Ice Pick Games. Będzie to gra akcji w TPP, robiona na monolithowskim LithTech engine (czyli na tym samym, co Blood 2 i Shogo). Wiadomo tyle, że do wyboru jest 3 bohaterów, ale gdzie oni są i co robią - to na razie wielka niewiadoma. Wiadomo za to, że - wbrew wcześniejszym zapowiedziom - jej premiera nastąpi nie wcześniej niż w końcu roku 1999, a najpewniej w roku 2000.

• PENTIUM 3

Tak oficjalnie (i jak oryginalnie ;)) nazywać się będzie procesor Intela, który dotąd nosił roboczą nazwę "Katmai". Już pod koniec tego kwartału do sklepów trafi P3 oraz P3 Xeon, taktowane zegrarem 450 i 500 Mhz. Wolimy nie myśleć o ich cenie - i o tym, że najdalej za rok trzeba będzie coś takiego kupić, by zastąpić te niewydolne i przestarzałe Celerony 333 i P2 w naszych PCtach...

• NIE KRĘCIĆ!!!

Intel lojalnie ostrzega, iż najnowsze Celerony (366 Mhz i 400 Mhz) są fabrycznie zabezpieczone przed overclockingiem, czyli "podkręcaniem" procesora przez użytkownika na wyższą częstotliwość. Tym samym wieści o tym, że nowe Celerony można będzie podrasować na 500 czy 600 Mhz są tylko plotkami. Intelowcy nie podali, na czym polega firmowe zabezpieczenie - ale są pewni, że w domowych warunkach nie ma szansy, by je ominąć. A jeśli nawet - to skończy się to uszkodzeniem procesora. Szkoda, komu to przeszkadzało? Ale znając inwencję Pctowców, nie wątpimy, że wcześniej czy później ktoś odkryje jednak metodę ominięcia tego "szlabanu".

• RALLY MASTERS: RACE OF CHAMPIONS

Ta samochodówka ma ponoć zdeklasować wszystkie inne gry tego typu, które do tej pory pojawiły się na rynku. Czy naprawdę? Cóż, póki co, możemy to ocenić tylko na podstawie screenu...

• ENTREPRENEUR 2

To najnowsza strategia, tworzona przez Stardock, a wydawana przez Interactive Magic. Pojawi się wczesną wiosną tego roku.

• GRY W PRAWDZIWYM 3D

Określenie "gry 3D" jest trochę mylące. Prawdziwie trójwymiarowe (stereoskopowe) gry dopiero przed nami! Firma Metabyte anonsuje Wicked3D eyeSCREAM; czyli specjalne okulary (czy helm), dzięki czemu teraz będziecie mieli wrażenie, że np. atakujący F-16 wręcz wystaje poza monitor! Ponoć ta przystawka działa (już) na 200 istniejących grach! Aby jednak móc ją wykorzystać, trzeba mieć co najmniej Voodoo 2 (lub jego klony), a najlepiej kartę Wicked3D.

Na podbój Irkucka

Ruszymy w grze War: Final Assault, której twórcą jest firma... Atari (ta nazwa na pewno wywoła łzy w oczach wielu nieco starszych graczy). Muszę powiedzieć, że troszkę się tym tytułem podjarałem, mimo iż tak naprawdę nie będzie to nic ponad bardzo efektowną wizualnie "łupaninę" FPP/TPP. No, ale czemu nie - takie gry są też potrzebne i miło się przy nich relaksować. Tym bardziej, że WFA posiada dość ciekawą (choć mało oryginalną) fabułę.

PETER PAN

Zachodni twórcy gier, jak się zdaje, nie są optymistami co do rozwoju sytuacji polityczno-gospodarczej w Rosji (a kto jest?). W momencie gdy zaczynamy zabawę, Rosja jest pogrążona w ekonomicznym kryzysie (choć może słowo "chaos" byłoby lepszym określeniem stanu rzeczy). Na Syberii ukonstytuowała się niewielka, ale prężna Niezależna Republika Irkucji, deklarując secesję od Rosji. Jej przywódca, charyzmatyczny generał Jurij Alienow, nie poprzestał na samej tylko gadaninie. Realizując swe hasło "dobrobyt poprzez siłę", wziął się ostro za resztę syberyjskiej populacji i dał wszystkim zdrowo po krzyżu, podbijając, wcielając, rabując itp. każdego - prócz może białych niedźwiedzi. Co gorsza, robił to za pomocą dość ciekawej technologii: uzbrojonych robotów, broni laserowej itp. To dało dużo do myślenia tak ludziom na Kremlu, jak i szefom NATO. Prawdę powiedziawszy, i jedni, i drudzy zaczęli ostro trząść portkami. Rosjanie postanowili nawet sprawdzić - jak to oni - w praktyce siłę Alienowa i na zdrowie im to nie wyszło. NATO ograniczyło się do satelitów szpiegowskich, ale i im humor się zdecydowanie pogorszył, gdy ujrzeli na zdjęciach gigantyczne zakłady zbrojeniowe i nieznane im typy uzbrojenia - i to w ilościach, które świadczyły, iż ambitny generał zamierza podbić nie tylko Rosję, ale i resztę świata. Rosja profilaktycznie łupnęła więc w Irkuck atomówką, tylko zresztą po to, by dowiedzieć się, iż posiadane przez Alienowa systemy obronne potrafią sprawić, iż nuklearna eksplozja megatonowej głowicy wywołuje skutek niewiele większy niż kichnięcie średniej wielkości kota.

I w tym momencie los świata spoczywa w rękach gracza. Jesteś członkiem oddziału najemników, wynajętego przez Rosjan do zinfiltrowania Irkucka i tego, co się tam dzieje (no i do wykończenia Alienowa, nie ukrywajmy). Grać możesz przeciwko komputerowi lub w trybie deathmatchu (14 aren) przeciwko innych graczom. Gra składa się z ośmiu dużych leveli (zapewne z pod-levelami?), każdy z nich posiada swego bossa (Alienow jest finałowym szefem i uprzedzam, że jego nazwisko nie jest bez znaczenia...). Co więcej, masz limit czasu na przejście każdej z misji! W grze możesz wcielić się w jedną z 4 proponowanych postaci (sierżant marines o tendencjach samobójczych, Zielony Beret, wprawiony w obsłudze najrozmaitszych pojazdów, panienka lubiąca walkę wręcz, i Rosjanina pół-cyborga, który ma osobiste porachunki z Alienowem). Teoretycznie w zależności od wyboru postaci gra powinna toczyć się nieco inaczej... ale czy w takich nawalankach się to kiedykolwiek sensownie sprawdziło? No właśnie. A gra - jak to (taka) gra: byle naprzód, mózg pracuje na jałowych obrotach; ognia do każdego, zbieramy nowe bronie (12 typów, od pistoletów po miotacze ognia i wyrzutnie rakiet) i power-upy (amunicja, zdrówko, apteczki).

Wizualne uroki WFA w pełni odczują dopiero posiadacze Voodoo 2 (co najmniej), zaś ci bez akceleratorów w sumie nawet nie powinni się specjalnie podniecać, bo i tak nie pograją (choć nie jest to do końca jeszcze pewne). Nie jest też pewna data premiery, ale mogę powiedzieć, że nastąpi ona w ciągu najbliższych tygodni - na pewno jeszcze przed wakacjami. Kurczę, jak ja lubię takie gierki. :) ■

War: Final Assault
Atari/Midway Games

Najemnicy w akcji

Oto przed Wami zapowiedź pierwszej gry nowej, ale obiecującej firmy Lupine Games. Ich dzieło też zresztą wygląda obiecująco - przynajmniej dla tych, którzy (tak jak ja) są zakochani w taktycznych symulacjach żołnierzy na polu bitwy. Wiecie: Laser Squad, Close Combat, X-Com, Commandos, Army Men czy choćby... Cannon Fodder.

MAC ABRA

W Veiled Threat przejmujemy kontrolę nad siłami zbrojnymi niewielkiego kraju. Armia może niewielka (delikatnie mówiąc), ale zawodowa. A tak naprawdę, to służą tam wyłącznie najemnicy z Volunteer Expeditionary Infantry Legion (V.E.I.L.). Nasza drużyna to maksymalnie 16 ludzi w misji. Każdy z żołnierzy posiada odrębną osobowość i charakterystykę; praktycznie każdy z nich jest specjalistą od innych zadań, a wraz z upływem czasu nabierają oni wojennego doświadczenia.

Gra składa się z szeregu kolejnych zadań, wszelako nie jest liniowa, ponieważ każda kolejna misja jest poniekąd generowana na podst. poprzedniej. Nie jest to typowa kampania - ale też nie są to zupełnie niezależnie od siebie misje. Np. jeśli w misji A znajdziemy gdzieś plany tajnej bazy wroga - następna misja będzie przeznaczona na jej zdobycie, czy choćby odszukanie. Jeśli nie - będziemy walczyć w innym miejscu i inne będą zadania do wykonania. Nie wiadomo jeszcze (gra jak na razie jest w powijakach, tj. alfa-wersji), ile będzie tych misji, lecz wiem, iż będą rozgrywane w bardzo zróżnicowanym otoczeniu (tym bardziej, że za każdym razem teren będzie generowany losowo). Dżungla, miasta, lasy, bagna, pustynie, okolice podbiegunowe...

Autorzy zamierzają zaskoczyć nas grafiką (w 3D). Miliony polygonów w każdej klatce, rozdzielczość od 640x480 do 800x60 w 16-bitowej palecie kolorów, obsługa akceleratorów grafiki, masa efektów świetlnych (patrząc na screeny, weźcie pod uwagę, że to dopiero robocze obrazki z roboczej wersji... a przecież wcale nie są złe!). Grę ubarwią sekwencje FMV, renderowane cut-scenki i muzyka z audiotracków. No i - a jakże - superduper ;) AI. Wszelako gra nie będzie nadmiernie skomplikowana; twórcy zakładają, że przejście jednej misji to około 30 minut grania (czyli podobnie jak w Army Men, do której - tak na oko - VT jest dość podobna). Mam więc nadzieję, że będzie ich naprawdę dużo. ;) Na wszelki wypadek autorzy zaimplementowali też opcję "instant play" z generatorem misji. Naturalnie nie zabraknie trybu multuplayer (w tym deathmatche), a na dodatek wraz z grą sprzedawany będzie edytor misji.

VT można się spodziewać - gdy się jest optymistą - pod koniec tego roku. Realiści powinni się jednak nastawiać raczej na rok 2000. ■

Veiled Threat
Lupine Games

Zupełnie Nowe!

• SHADOWGATE 2

Namco to ma tempo pracy. Chłopaki dopiero kończą Shadowgate 64: Trials of the Four, a już trąbią, że sequel będzie nosił tytuł Shadowgate Rising i najprawdopodobniej ukaże się jeszcze w tym roku! Ehem, a co będzie, jak pierwsza część się kiepsko sprzeda? Ale grunt to pozytywnie myśleć. ;) Zatem trzymamy kciuki!

• NOWY NASCAR

Ma być ponoć rewolucyjnie odmienny od pozostałych (tak twierdzi EA Sports). Motion capture, udział zawodowych kaskaderów, nowy system obsługi dźwięku, maksymalny realizm... Premiera lada dzień - więc zobaczymy.

• AKCELEROWANY DOOM

Z okazji 5 urodzin gry Doom zapowiada się jej reedycję w wersji wykorzystującej akceleratory grafiki. Mówiąc konkretniej, tak ulepszone zostaną: Doom, Ultimate Doom, Doom 2 oraz Final Doom.

• WIĘCEJ CFS

Firma Abacus zamierza wydać 3 dodatki do Combat Flight Simulator. Będą to: Pacific Theater Aircraft, Flight Simulator Flight Bag oraz Aircraft Factory (rozszerzona wersja). Dostępne będzie 12 dodatkowych maszyn oraz - m.in. - możliwość konstruowania własnych samolotów!!!

• I ZNÓW POLOWANKO

Upland Game Hunter to polowanie na ptaki, w FPP lub TPP, na 3 różnych terenach (3 stany USA). Do wyboru 6 rodzajów broni.

• 10SIX

Czy gra on-line może wytrzymać 1 mln graczy naraz?! Ponoć 10six - tak! Jej akcja toczy się na planetoidzie, gdzie kilka korporacji walczy o władzę, a na dodatek pojawiają się Obcy... Trochę strategii, nieco ekonomii, sporo akcji! Gra powinna wejść na rynek w II kwartale tego roku... Kurczę - MILION graczy naraz... dech jeszcze zapiera!

• OKRĄGŁA LICZBA

3Dfx zakomunikowała, że sprzedała już 1 mln egz. Voodoo Banshee!

• NEWSY Z INTERACTIVE MAGIC

"Wild Bill" Stealey, szef IM, zdradził co firma szykuje na rok 1999. Dla lubiących grę w Internecie przygotowano Shock Force - symulację czołgo-poduszkowca. WarBirds Air Combat nie wymaga chyba wyjaśnień - symulator lotu. Natomiast Drakkar 2 to rozbudowana RPG (będzie też sporo innych, ale póki co, nie wymienionych z nazwy, tytułów). Ponadto w ciągu najbliższego pół roku IM wyda m.in. omawiane na łamach CDA Shadow Company, polskiego Martyra, Flash Point i Seven Kingdoms II.

Zupełnie Nowe!

• COŚ DLA MAC ABRY?

Ponoć pojawił się na sieci jakiś freewareowy mod firmy NovaStar, który konwertuje Steel Panther2 na... symulację bitew z czasów II wojny światowej! Zainteresowanych odsyłamy na serwer Games Net.

• MNIEJSZE ION STORM

Z firmy wybył kolejny pracownik - przeszedł do Red Storm i pracuje nad sequelem Rainbow Six. "Skin artist" Kenneth Scott też pożegnał się z Ion Storm i zasilił szeregi id Software.

• GRY POD WINDOWS CE

Hasbro zamierza stworzyć gry (na początek Scrabble i Monopoly) pod system Windows CE, do tej pory wykorzystywany w komputerkach przenośnych (a ostatnio także przez niektóre konsole do gier). No cóż, grunt to odpowiednio wcześnie wyczuć, skąd wiatr wieje.

• KINGPIN

Pamiętacie - to shooter FPP na engine Q2. Prace ostro trwają, a o ich postępie i zaawansowaniu niech przekona was obrazek...

• HM&M2 GOLD

Heroes of Might and Magic II Gold to coś dla fanów tej oryginalnej strategii. Zestaw zawiera dodatkowo rozszerzenia z The Succession Wars i The Price of Loyality oraz 25 premierowych map.

• RE-VOLT

To as w rękawie Acclaimu. Nowa rajdówka ma po prostu zabić graczy i zdeklasować konkurencję. (Premiera latem tego roku.) A ma być tam: 28 pojazdów, 14 torów w 7 różnych rejonach świata, 5 trybów gry (w tym Battle multiplayer dla 12 ludzi), 4 areny dla multiplayerowych bitew, edytor tracków, mnóstwo ukrytych niespodzianek, super-realistyczny engine. Co trzeba mieć, by w to zagrać? P-200, 32 Mb Ram, W'95, akcelerator.

• SUMMONER

To z kolei jeden z asów w talii ludzi z Volition. Ma to być RPG dla tych, którzy kochają skomplikowane giery o maksymalnie pozakręcanej fabule, a jednocześnie zwracają uwagę na oprawę graficzną i szybki engine. No cóż, autorzy, mówiąc o Summonerze, porównują ją do takich hitów jak Baldur's Gate, Diablo2, czy cyklu Might & Magic. I

Średniowieczna anihilacja

Kto z fanów RTS choćby nie słyszał o grze Total Annihilation? Pewnie niewielu i powinni czym prędzej to naprawić. Choćby przez lekturę tego tekstu. ;) Mamy tu bowiem do czynienia z tytułem, który jest prequelem TA.

MAC ABRA

Tym, którzy są mało obeznani z terminologią, wyjaśniam, że "prequel" oznacza kolejną grę z danego cyklu, która jednak rozgrywa się PRZED wydarzeniami opisanymi w grze rozpoczynającej daną serię. TA był RTSem rozgrywanym w dalekiej przyszłości, na powierzchni obcej planety. Natomiast TA: Kingdoms rozgrywa się w umownie potraktowanym średniowieczu, w realiach fantasy, w królestwie Darien. Ścierają

się tam dwie siły, w skrócie jest to Dobro i Zło, ;) reprezentowane przez cztery rasy.

Każda czci jeden z czterech starożytnych Elementów tworzących świat: Ziemię, Wodę, Powietrze i Ogień. I tak: Ziemianie specjalizują się w "produkcji" (m.in.) rycerzy i łuczników oraz machin bojowych (katapulty). Wodniacy to naturalnie spece od marynarki wojennej, na lądzie radzą sobie raczej kiepsko. Taros, czyli reprezentanci ognia, potrafią kontrolować rozmaite stwory rodem z piekielnych czeluści (demony, zombie), a magia jest dla nich chlebem powszednim. Co potrafią przedstawicie Powietrza, tłumaczyć chyba nie trzeba? Niezależnie od zróżnicowanej technologii, wszyscy mają ten sam cel - wykończyć pozostałych.

W TA - jeśli pamiętacie - należało mocno dbać o wydobywanie surowców naturalnych (metal) i wytwarzanie energii. W prequelu możecie o tym zapomnieć. Tu liczy się tylko energia magiczna (mana), będąca w grze czymś, co przypomina Moc z Gwiezdnych Wojen. Tylko za jej pomocą można stawiać budowle, tworzyć nowe jednostki czy atakować wroga magią. Co więcej, pojawili się też Bogowie (każdy odpowiedzialny za inny Element), których należy gorliwie czcić (np. wznosząc świątynie), gdyż inaczej będzie z Wami krucho.

Ale wracając do spraw bardziej i dosłownie przyziemnych... Ważnym elementem gry będzie wykorzystanie ukształtowania terenu; będzie to dużo lepiej zrealizowane niż w TA, choć przecież i tam było to potraktowane bardzo przyzwoicie. Autorzy postarali się też o dużą ilość losowych zdarzeń urozmaicających rozgrywkę: od trzęsień ziemi, po ataki lokalnej fauny. Jednostki w TA: Kingdoms będą obdarzone dużą samodzielnością. Będą same dbać o swoje bezpieczeństwo, wycofując się, gdy stwierdzą, że walka z przeważającymi siłami wroga nie ma sensu, same z siebie patrolując pograniczne tereny, czy podejmując akcje zaczepne na małą skalę (no, chyba że im tego zabronicie, bo i to będzie możliwe). Do gry będzie dołączony edytor misji.

Autorzy twierdzą, że choć gra bazuje na engine TA, to pozostało z niego nie więcej niż 50% pierwotnego kodu, zaś gracze będą mieli wrażenie, iż grają w zupełnie inną grę. Oglądając screeny, nie mogłem jakoś opędzić się od skojarzeń z Warcraftem 2 (szczególnie patrząc na statki) i... Myth. Więc coś w tym faktycznie jest. Ale jak jest naprawdę, przekonamy się jeszcze wiosną tego roku. ■

TA: Kingdoms
Cavedog

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRZEDSTAWIA
STAR WARS
X-WING
ALLIANCE
SYMULATOR WALK KOSMICZNYCH
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chodkiewicza 30,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl
Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas,
aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
W tej wojnie nawet przemytnicy
muszą opowiedzieć się po którejś ze stron.
Lawrence Holland
© Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorisation.
LUCAS Arts

Zupełnie Nowe!

jeśli nie jest to tylko samochwalstwo, to jest na co czekać... I to dość długo, bo gra nie pojawi się w tym roku.

• DOOM 2000

Id Software planuje wypuszczenie Dooma 2000 na engine... Unreala. Premierę gry zaplanowano na 1.04.2000 r. Czyżby chłopaki z iD zwątpili w potęgę engine Q2 (lub Q3)??? Jako dodatkowy bonus przewidziano grę w grze - w pewnym etapie znajdziecie automat coin-up, na którym będzie można sobie pograć w pełną wersję Wolfensteina 3D.

• BATTLETANX II

I znów mamy przykład chwalebnego (?) pośpiechu. Jeszcze tak naprawdę niewiele wiemy o Battle Tanx z 3DO, a tu już mowa o jego sequelu! Jego premiera nastąpi w okolicach wakacji lub jesieni. W stosunku do pierwowzoru pojawią się nowe typy uzbrojenia i znacznemu urozmaiceniu ulegnie ukształtowanie terenu.

• PRZYGODÓWKA Z TRECISION

Firmę tę pamiętacie zapewne z gry Nightlong: Union City Conspiracy. Chłopaki pracują teraz nad nową przygodówką w 3D, pod roboczym tytułem WM. Jej akcja rozgrywa się współcześnie, ale w obrębie tajemniczego zamku i klimatem przypomina nieco Resident Evil - choćby z tej przyczyny, że możemy kontrolować dwie postacie (w zależności od wyboru gra toczy się nieco inaczej). A będzie to specjalista od zjawisk paranormalnych lub ambitna pani adwokat, która zamierza rozpracować to, co kombinuje poprzednia postać. Postacie, nawiasem mówiąc, robione są z wykorzystaniem techniki motion-capture. Gra ma powalić gracza sugestywną i bardzo realistyczną grafiką, efektami świetlnymi i atmosferycznymi oraz dużym stężeniem grozy.

• INDY - STOP!

Przykra wiadomość! Premiera najnowszej gry z Indiana Jonesem z Lucasarts została przełożona. Nie oznacza to, że nie zostanie ona wydana w ogóle - ale pojawi się dużo później niż miała. Ludziska tworzący Indiana Jones & the Infernal Machine póki co zostali przesunięci do prac nad tytułem związanym z jedną z gier osadzonych w świecie Star Wars. Indiana w najlepszym razie pojawi się dopiero w okolicach czerwca...

• SEQUEL KAINA

Eidos zapowiada, że sequel do gry Legend of Kain (Soul Reaver) ukaże się jeszcze wiosną. Firma nie ukrywa, że tytuł będzie mocno promowany.

• NOWOŚCI INFOGRAMES

To przede wszystkim Outcast, gra action-adventure, która powinna pojawić się w czerwcu. W tym też czasie premiery będą miały przynajmniej dwie inne produkcje: Silver i Starshoot.

Czterej najemnicy

Ci, którzy mieli kiedyś Amigi niewątpliwie pamiętają Hired Guns, świetną grę Psygnosis, łączącą FPP, multi-symulację żołnierzy i RPG, która pojawiła się w roku 1993. Taką grę trudno zapomnieć... I dlatego bardzo się cieszę, że powstaje jej bezalkoholowy :) remake na PC-ta.

UGLY JOE

Podobnie jak w amigowej wersji, dowodzimy tu grupą czterech najemników. Tyle tylko, że teraz mamy prawdziwe 3D, a nie skokowo poruszające się bitmapy, a sama gra hula aż milo na engine... Unreala! Jupikajej! Zasady nie uległy istotnej zmianie. Nadal możemy patrzeć na akcję oczyma wybranego żołnierza (z możliwością podziału ekranu na sub-ekrany, gdzie na każdym widzimy to, co aktualnie widzi jedna z naszych postaci). Możemy sterować każdą z postaci z osobna, ale też można oddać je pod kontrolę komputera (wszelako z możliwością wydawania rozkazów postaciom prowadzonym przez AI, w stylu "idź za mną", "osłaniaj", "patroluj", "stwórzcie szyk" - kilka rodzajów - itp.). Zaznaczyć trzeba koniecznie, że takie rozkazy można wydawać całymi sekwencjami, tj. dana postać przyjmuje od nas serię rozkazów i wykonuje je po kolei. Dzięki temu każdy z naszych najemników dysponuje sporą samodzielnością i nie musimy cały czas kontrolować jego wszystkich działań. Naturalnie będzie można też grać w kilka osób na tym samym komputerze naraz (o sieci nawet nie wspominając, bo to oczywiste).

Akcja Hired Guns toczy się w świecie zdominowanym przez 3 korporacje, z których każda specjalizuje się w innej technologii: bio-genetycznej, militarnej i elektronicznej. Tym samym spodziewajcie się pajęczych samobieżnych bomb, wiszących w powietrzu min, mutantów, cyber-killerów, robotów i masy ludzi uzbrojonych po (zapewne syntetyczne ;)) zęby. Niekiedy są to bardzo niedorośli ludzi... po prostu dzieci. Tak, dzieci, zmodyfikowane genetycznie lub cybernetycznie, w samobójczych furiatów... Nie wiem czy strzelanie do dzieci jest nadmiernie wychowawcze (padło kolejne tabu...?), ale w HG od tego się nie wymigacie.

Nowością będzie możliwość prowadzenia "zbiorczego" ognia przez cały oddział jednocześnie na wskazany cel (taka nawałnica powoduje - jeśli nawet pociski nie trafiają tam gdzie powinny - że ostrzeliwany po prostu zalega pod ogniem). Ciekawostką jest też fakt, że śmierć danej postaci nie oznacza jej bezpowrotnej utraty. Otóż możliwe będzie stworzenie jej klona, obdarzonego identycznymi cechami charakteru co pierwowzór, choć naturalnie tracimy wtedy wszelkie modyfikacje współczynników i zdobyte przez ową postać - do momentu śmierci - "skille" i rozmaite bonusy. Dodajmy też, że każda z 4 postaci, w które wcielamy się w grze, ma wyjściowo ustawione specyficzne zdolności (np. do obsługi ciężkiej broni, widzenia w ciemnościach, obsługi komputerów czy leczenia towarzyszy z poniesionych ran).

Wspomniałem o umiejętności obsługi komputerów? Nie bez powodu. W Hired Guns postać obdarzona takimi zdolnościami jest bardzo ważna. W przeciwieństwie do pierwotnej wersji, tutaj akcja rozgrywa się także w cyberprzestrzeni, gdzie również toczy się zacięta walka. Zaś umiejętność hackingu będzie wielokrotnie dużo istotniejsza niż nawet najpotężniejszy gun. Powiedzmy, że będzie to troszkę "zalatywało" System Shock. Cyberpunk? Czemu nie?

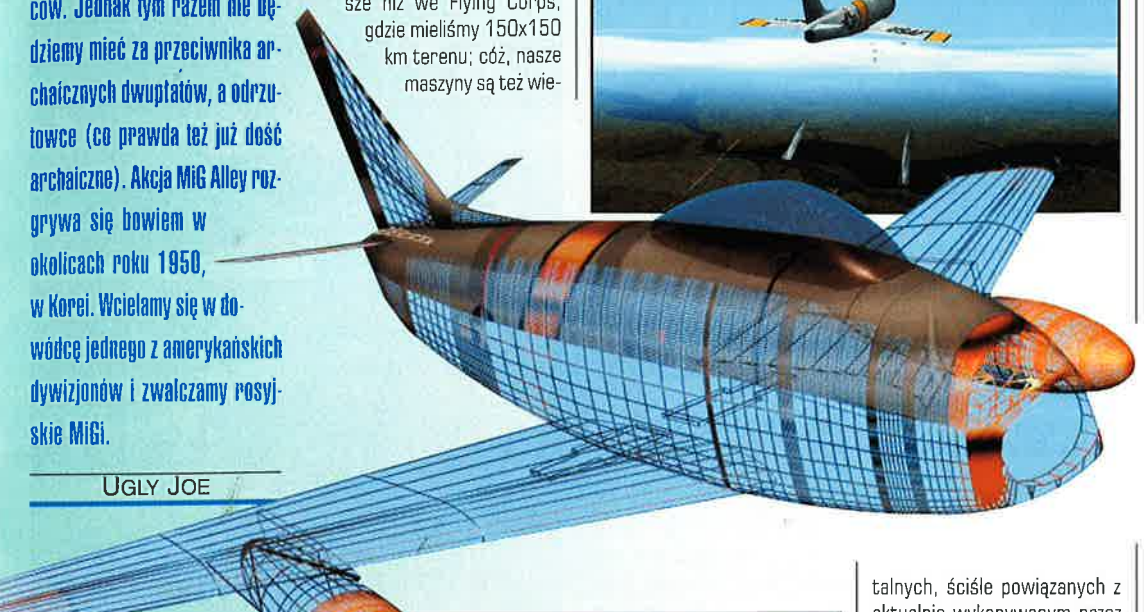
Premiera - późną wiosną lub wczesnym latem. ■

Hired Guns
Psygnosis

Przechadzka Aleją MiGów

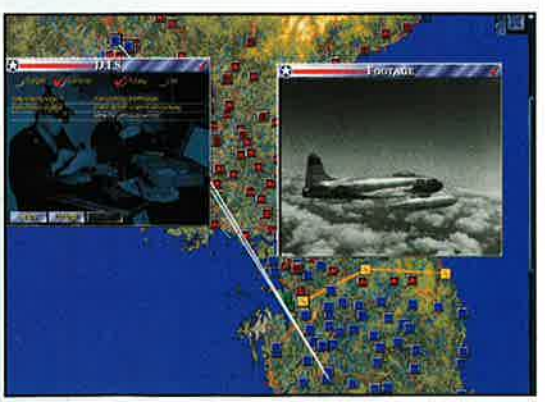
Twórcy - m.in. - Flying Corps znów szykują dla nas nowy, dobry symulator myśliwców. Jednak tym razem nie będziemy mieć za przeciwnika archaicznych dwupłatów, a odrzutowce (co prawda też już dość archaiczne). Akcja MiG Alley rozgrywa się bowiem w okolicach roku 1950, w Korei. Wcielamy się w dowódcę jednego z amerykańskich dywizjonów i zwalczamy rosyjskie MiGi.

UGLY JOE



MiG Alley to nowy engine, lepsza AI i powalająca grafika (ponoć rewelacyjne efekty dymu i eksplozji oraz efekty świetlne i zmienne warunki atmosferyczne, oraz loty w nocy - wskazane posiadanie akceleratorów) a także około 50 modeli maszyn. Nie oznacza to, że polatamy na wszystkich - no, ale i tak wybór jest dość spory. F86 Sabre, F84 Thunderjet, F80 Shooting Star (oraz tłokowy i stary-alejary P51 Mustang), a także - na deser - Gloster Meteor (brytyjski odrzutowiec), F9 Panthers, A1 Skyariders oraz B-29 Superfortress to tylko przykłady tego, czego możecie oczekiwać. A o stronie rosyjskiej - naturalnie rozmaite odmiany MiGów 15 i nieco myśliwców z czasów II wojny światowej.

Gramy w kampanie, jak i solowe misje (wszystko na bazie historycznych wydarzeń), no i w trybie multiplay (do 12 ludzi). Akcja rozgrywa się w okolicach Pusan, a dostępne terytorium ma rozmiar około 1500x1000 km (czyli jest prawie 10x większe niż we Flying Corps, gdzie mieliśmy 150x150 km terenu; cóż, nasze maszyny są też wielokroć szybsze niż np. Fokkery, więc nic dziwnego; dodajmy, że wszystko co widzimy na ziemi jest odtworzone na podst. ówczesnych map i zdjęć lotniczych). Ale są i quick-misje, jak i (dla niecierpliwych) mini-kampanie. Zaś dla najlepszych przewidziano misje typu "gold" - tak trudne i praktycznie samobójcze, że... no, jeśli je przejdziecie, to naprawdę możecie tytułować się asami i nikt Wam nie śmie zaprzeczyć.



Z ciekawszych opcji warto wspomnieć o możliwości pokrywania samolotu zaprojektowanymi przez gracza teksturami oraz o ogromnej ilości speechów i bardzo realistycznie oddanej balistyce broni. Miłośników historii ucieszy zaś ogromna ilość filmów dokumentalnych, ściśle powiązanych z aktualnie wykonywanym przez gracza zadaniem.

Naturalnie, jako dowódca dywizjonu nie ograniczamy się tylko do lotów - w trybie kampanii zostajemy czymś w rodzaju war-menagera i na naszej głowie jest zarządzenie całą strukturą dywizjonu, tak na ziemi, jak i w powietrzu. A że sytuacja na linii frontu będzie kształtowana m.in. na podstawie skuteczności działań gracza, więc warto będzie się starać, by zobaczyć, jak dzięki naszym wytężonym wysiłkom sojusznicze wojska posuwają się naprzód.

Czy masz ochotę na "przechadzkę" aleją MiGów? Jeśli tak, to już się szykuj do wyprawy, gdyż gra najdalej za parę tygodni trafi do sprzedaży. ■

MiG ALLEY
Rowan Software

Zupełnie Nowe!

• ZMIANA NAZWY

RedEye Interactive, twórca (m.in.) zapowiadanej na łamach CDA gry EverQuest, oświadczył, iż zmienia nazwę na Verant Interactive.

• WARLORDS 3,5

Strategic Studies Group wydała nową kampanię do gry Warlords 3: Darklords Rising. Nosi ona tytuł The Elves Return. Składa się z 10 misji i wymaga Warlords 3 w wersji 1.02. Więcej danych na www.warlords3.com.

• DISPOSABLE HEROES

To dzieło The Coven; jest to zestaw deathmatchów do Quake 1 i 2. Dostępne są:
*ArmourBack For Quake II - 6 typów battle-suits i tryb gry: deathmatch, capture-the-runes i arena-style.
*Mutually Assured Destruction (Quake i Quake II): ekstremalna wariacja w pojedynku na rakiety (mamy tylko rakiety, ale za to w wielu różnych odmianach - z gazem trującym, napalmem i... taktycznymi głowicami nuklearnymi: to naturalnie tylko część dostępnego uzbrojenia!).
*Carnage for Quake: ekstra-krwawa bijatyka z dostępnymi botami w trybie zespołowym. Dostępne są m.in. rocket packi, możliwość latania, strzelby na słonie (!), snajperki. Ponoć ucieszy szczególnie "campersów" - czemu, to już zobaczycie sami.
*Rocket Joust for Quake: duży wybór pocisków samonaprowadzających się i kierowanych oraz miny.
W sumie: 21 map dla Q1, 37 dla Q2, 3 Quake mods i 2 Quake 2 mods. Więcej - na www.thecoven.com. A nam może uda się zamieścić demko?

• EDYTOR DO SPEED BUSTERS

Ubi Soft wypuścił "skin car edytor" do Speed Busters: American Highways (patrz: www.speedbusters.com).

• SIŁA SZOKU

Interactive Magic rozpoczęła beta-testy gry Shock Force. Można ją zdefiniować jako ambitną strzelaninę połączoną z symulacją czołgo-poduszkowców + elementy strategii. Szczególnie miła zabawa czeka nas w trybie multiplayer, gdzie może walczyć naraz kilkudziesięciu graczy, połączonych w rozmaite klany.
Jeśli chcesz sobie "pobeta-testować", zajrzyj na www.imagiconline.com

• EPIC TEN SAM, A INNY

Epic MegaGames postanowił uprościć swą nazwę. Teraz nazywa się po prostu Epic Games.

• CDX52!!!

Kenwood rozpoczął produkcję CD-Romu o szybkości transferu rzędu 52x. I - co ważniejsze - taka szybkość nie oznacza, że momentami ów CD-Rom osiąga te 52x, a to, że firma gwarantuje, iż minimalna szybkość pobierania danych z CD sięga

Zupełnie Nowe!

45x, a owe 52x będzie osiągalne dość często. W sumie oznacza to transfer rzędu 6750 - 7800 KB/s. Huh, to już wiele HDDków nie nadąży! Nie wiemy, ile ma kosztować to cudo, ale pewnie tanie nie będzie... Z ostatniej chwili - w USA cena została ustalona na ok. 130$. Nie jest źle!

• SAVAGE 4

Nie powiodło się za pierwszym razem, może uda się za drugim. S3 wyprodukowało nowy, znacznie poprawiony (pierwsza edycja nie była pozbawiona błędów) układ Savage 3D, który ma za zadanie konkurować z Rivą TNT 2 i VooDoo 3. Savage 4 będzie sprzedawany w dwóch wersjach: GT z 16 MB pamięci (125 MHz) pracujący na szynie AGP x2, oraz Pro z 32 MB pamięci (143 MHz) przystosowany do współpracy z nową wersją szyny AGP x4 (zaprojektowanej dla Pentium III). Bardzo istotną zaletą Savage jest wsparcie zarówno dla instrukcji 3DNow! (wykorzystywanych w procesorach K6 AMD), jak i SSE (następca MMX w Pentium III). Podobnie jak w poprzednim modelu, zastosowano sprzętową kompresję tekstur - technikę pozwalającą na wykorzystywanie olbrzymich tekstur bez konieczności rozbudowywania pamięci do niebotycznych wielkości. Według zapewnień producenta, karty graficzne zbudowane na chipie Savage będą szybsze od konkurencyjnych konstrukcji i co równie ważne dla potencjalnych nabywców - sporo tańsze.

• EVOLVA

Evolva to RTSowa 3D-action game, tworzona przez Virgin Interactive. Premiera gry nastąpi w okolicach końca tego roku.

• RAZEM NA ŁOWY

GT Interactive zawarło umowę z BuckMasters (taka organizacja myśliwych) na opracowanie gier symulujących polowanie. Pierwszą będzie Buckmasters' Top Bow Indoor World Championship. Drugą, planowaną na jesień, jest symulacja łowów na jelenie, z udziałem buckamsterowych mistrzów takich łowów (m.in. podpowiedzi w konwencji filmów FMV). Zainteresowani współpracą są też producenci broni (np. Remington).

• WYNAJĘTY GENERAŁ

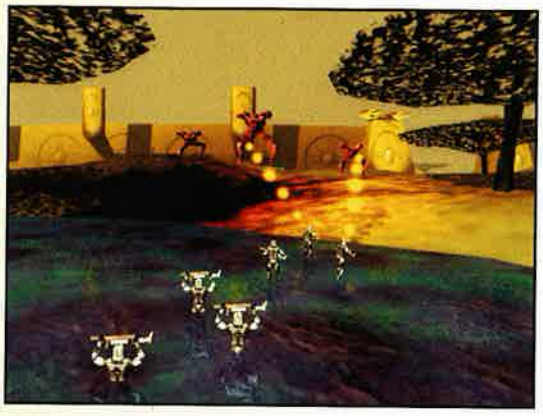
Red Storm Entertainment za niemałe (zapewne) pieniądze zapewnił sobie wsparcie w osobie gen. Fredericka M. Franksa, Jr. (obecnie w stanie spoczynku), dowodzącego m.in. siłami specjalnymi podczas Pustynnej Burzy. General będzie konsultantem wojskowym w pracach nad Force 21, nową grą 3D z gatunku strategiczno-taktycznej symulacji pola bitwy. Nie jest to zresztą pierwsza "fucha" tego generała. Udzielał już rad Tomowi Clancy'emu (a kto to jest, nie muszę chyba tłumaczyć) przy tworzeniu kilku jego książek. Clancy wyrażał się o nim z wielkim uznaniem. A co do samej gry: akcja dzieje się w 2015 roku, podczas konfliktu USA z Rosją oraz Chinami. Powiedzmy, że od biedy można ten tytuł uznać za skrzyżowanie Commandosów, Rainbow Six i typowej strategii.

Nowa generacja RTSów?

Tak przynajmniej zapowiadają swe dzieło ludzie z Activision, pisząc o sequelu Dark Reign 2. Pierwsza część tej gierki sprzedała się w ponad 500 tys. kopii w 58 różnych krajach. Nad "dwójką" pracuje Pandemic Studios, w skład którego wchodzą "weterani" Activision (m.in. ci znani z MechWarriora 2, Battlezone i SpyCraft... no i DR1). Ma to być nokaut dla konkurencji.

MAC ABRA

Czemu? Bowiem gra, wykorzystująca zupełnie nowy engine, ma być przełomem w kategorii RTSów w 3D. Oprócz tradycyjnych dla tego typu gier elementów (budowa baz, eksploracja surowców, tworzenie jednostek), DR2 oferuje graczom nadspodziewaną swobodę manewru w obrębie wykreowanego świata. Płynne przejścia pomiędzy ogólnym widokiem na mapie a ujęciami "z oczu jednostek" to tylko jedno z rozwiązań, które nigdy wcześniej nie pojawiły się RTSach. Zresztą występują tu nie tylko takie przejścia - możliwość wielokrotnego zoomu mapy pozwoli na precyzyjną ocenę sytuacji stanu rzeczy tak na poziomie strategicznym, jak i operacyjnym oraz taktycznym. Walki toczą się tak na powierzchni planety, jak i we wnętrzach budowli oraz na i pod powierzchnią globu. Uniknięto tu (podobno...) zmory wszystkich niemal produkcji z ego gatunku, czyli zmuszania graczy do nachalnego klikania myszą na czas. DR2 ma - podobnie jak np. Myth, CC, Gettysburg Sida Meiera - premiować głównie zdolności do planowania, a nie szybki refleks; mówiąc krótko: dominuje tam strategia, nie akcja. (Choć nie braknie krwistych rzeźni...) Naturalnie w grze będzie można (trzeba!) twórczo wykorzystywać ukształtowanie terenu i jego wpływ na skuteczność działań dowodzonych przez nas jednostek. Można je będzie maskować, ukrywać (np. w lesie), etc. A będzie ich cała masa, także z możliwością upgrade i konstruowania całkiem nowych oddziałów. Dopalany akceleratorami engine zapewni zaś niesamowite wrażenia wizualne.



Akcja DR 2 dzieje się w XXVI stuleciu i jest PREQUELEM do DR 1. Podobnie jak poprzednik, opowiada o starciach pomiędzy Freedom Guard i złym Imperium (brzmi jakoś znajomo...). O premierze nie wiadomo nic konkretnego. Prawdopodobnie gra pojawi się jeszcze w tym roku, raczej pod jego koniec, lub na początku roku 2000. ■

Dark Reign 2
Activision

Profesjonalny ryk silnika

Ktoś wreszcie postanowił się dobrać do profesjonalnych wyścigów samochodowych i na ich podstawie zrealizować kolejną samochodówkę, która ma ambicje wybić się ze zbioru do granic wygranych, przegranych i zgranych tego typu gier. Aby być bardziej ściślejszą, tym kimś jest Virgin Interactive, a tymi właśnie wyścigami - Professional Sports Car Racing.

JASPIN

Zgodnie ze swym tytułem, giera zachowa wszelkie zasady zawodów, z których czerpie swe źródła oraz cechy olśniewających maszyn, w jakich będą mieli okazję poszaleć wspaniali mężczyźni. Samochody będą podzielone na dwie klasy: GT1 oraz GT2, ze względu na fakt, iż różne typy maszyn mają odmienne zdolności i są w stanie wycisnąć z siebie zróżnicowane osiągi. GT2 są źdźbko gorsze od GT1 i właściwie niewiele się różnią od zwykłych, ogólnie dostępnych maszyn, a jedynie mądrzy inżynierowie wprowadzili do nich kilka zmian, co by kierowca nie był skazany na pewną śmierć. Lepszy gatunek zalicza się zdecydowanie do liderów, elity wyścigowych wehikułów (w swoim rodzaju oczywiście) i chociaż w ich wyglądzie nie odnotowuje się drastycznych zmian, jednak odpowiednio dopieszczone wnętrze pozwala na wyniki bijące na głowę maszyny z kasy GT2.

Powalać z nóg ma nie tylko podobieństwo do zasad rozgrywek z realnego świata, ale i atrakcyjna grafika, tradycyjnie wykorzystująca najnowsze możliwości kart graficznych. Wygląd samochodów podrasowany został naniesionymi na lakier malunkami, stanowiącymi najczęściej wizytówki firm sponsorujących danego zawodnika oraz herb jego "stajni", w której barwach pozwolono mu wystąpić. Nie tylko maszynom występującym poświęcono tyle troski i uwagi, ale także trasy miały swoje pięć minut w brulionach grafików. W zależności od powierzchni, po której kola będą się toczyć, może się zdarzyć niewielkie pobrudzenie błotników, podwozia czy, przy większych zakrętach, szyb oraz dachu po efektownym "dachowaniu". Widownia po raz pierwszy chyba w historii ma pozbyć się wyglądu wszechobecnych i starych jak świat sprite'ów i pojawić się w formie wzorowo wymodelowanych obiektów 3D. Uwzględniono

również możliwość pojawienia się w tle ciężarówek z wyposażeniem i załogą opiekującą się czule zawodnikiem oraz jego wartościową maszyną.

Trudno się dziwić tak dopracowanym szczegółom, jakie będzie można w gierze podziwiać, gdyż cała załoga pracująca nad wyglądem giery najpierw zapoznała się w praktyce z realną prezentacją modeli uczestniczących w tego typu zawodach, a potem uzbrojona w tony szkiców zabrała się do przenoszenia tych inżynieryjnych cudeniek na ekran monitora. Wynikiem takiego żelaznego przygotowania jest oprócz powyższych atrakcji, wysoki stopień realizmu związanego ze sposobem manewrowania, aby utrzymać maszynę na trasie i bezpiecznie doprowadzić ją do cichutkiego garażu. Każdy model samochodu będzie reagował odmiennie na szybki "spacerek" po trawie, żwirze czy drobinach piasku, w związku z czym najpierw trzeba będzie nauczyć się i wyczuć "swój" wybrany pojazd, aby móc po jakimś czasie treningu stanąć w w miarę wyrównane szranki z "komputerową inteligencją". Wypadki przy pracy, czyli występujące od czasu do czasu niepowodzenia w wysiłkach utrzymania wehikułu w miarę możliwości prosto i stabilnie, odbijać się będą na prezentacji pojazdu, która z każdym obiciem będzie się pogarszać.

Za zmianą wyglądu podążać będzie zmiana w pracy urządzeń wewnętrznych, które przy kolejnym, poważnym wypadnięciu z trasy mogą zamilknąć na wieki, albo do następnych zawodów z nowiuteńką maszyną na starcie. Virgin przygotował także na specjalne okazje dla wytrenowanych już nieźle graczy ekstremalne warunki atmosferyczne, starając się, aby jazda przy wtórowaniu dźwięków obijających się o maskę masywnych kropli deszczu była odpowiednio realistyczna i zarezerwowana jedynie dla graczy mogących się pochwalić specjalnymi umiejętnościami. Sieciowi zapaleńcy mogą już powoli szykować osiem komputerów i kompletować drużynę, gdyż tyle właśnie ochotników będzie mogło jednocześnie zmierzyć ze sobą swe siły. ■

Professional Sports Car Racing
Virgin Interactive

Zupełnie Nowe!

• MISSION: IMPOSSIBLE

Infogrames zamierza przenieść na PC hit z N64, który sprzedał się tam w ponad 1 mln. kopii. Mowa oczywiście o Mission Impossible, grze opartej na znanym filmie (a ten z kolei na równie znanym serialu). W stosunku do wersji konsolowej dojdzie trochę poziomów, zmieni się menu sterujące i pojawi się dużo więcej speechów.

• ĆWIARTKA DLA CEZARA!

Sierra powiadamia, że jak do tej pory sprzedała ponad ćwierć miliona egz. Cezara 3.

• KOLEJNY REMAKE

Moda na nowe wersje starych gier nie przemija. THQ zamierza wydać nową wersję klasycznej gry z gatunku arcade (ściślej: kosmicznej strzelaniny w klimatach Raptora), będącej przebojem w latach 80-tych. Gra ta nazywała się Sinister. Nowa wersja zaś nosi tytuł: Sinistar: Unleashed i tworzona jest przez GameFX, naturalnie pod czujnym okiem szefów THQ. Zasady są proste - lecimy przed siebie, kasując wroga i zbierając power-upy, którymi upgradeujemy swój pojazd. Niby nic - ale takie gry mają swoje uroki...

• THE RIFT

ThrushWave Technologies pracuje nad The Rift - RTSem w 3D. Akcja dzieje się w kosmosie i obejmuje swoim zasięgiem wiele systemów gwiezdnych. Gracz wciela się w Jacoba Viscero, który rozpoczyna swą karierę na planecie Proxima, na której dochodzi do konfliktu z obcą rasą. Atutem Rifta ma być engine realistycznie oddający realia fizyki oraz kosmiczne bitwy na wielką skalę (do wyboru 200 typów statków, które dodatkowo obsadzamy pilotami, kapitanami, itp., z których każdy posiada odrębną osobowość). 30 misji, 30 systemów, świetna grafika (szczególnie gdy ma się akceleratora). Premiery można oczekiwać jesienią tego roku. Dokładniejsze dane o grze: www.thrushwave.com.

• POWRÓT ROBALA

Expert Software mocno przymierza się do reamke'u klasycznej platformówki SEGI, Bug! Tyle tylko, że gra będzie w 3D. Gracz będzie musiał przebrnąć przez 6 owadzich (i nie tylko) królestw.

• GIGA-HDD

Jeden z największych producentów dysków twardych ogłosił pokonanie kolejnej bariery możliwości upakowania informacji na jednym calu kwadratowym (nie mogliby liczyć w centymetrach jak wszyscy porządni ludzie?). Osiągnięcie imponującej wielkości 16 miliardów bitów na cal kwadratowy było możliwe dzięki zastosowaniu specjalnego stopu kobaltu do pokrycia powierzchni talerza. Nad ultra-cienką i niezwykle równą powierzchnię głowica (oczywiście wykonana w technologii magnetooporowej) może unosić się na wysokości zaledwie kilkunastu nanometrów, co z kolei pozwala na zwiększenie rozdzielczości zapisu

Zupełnie Nowe!

komórek danych i zmieszczenie około 88 gigabajtów na jednej stronie talerza. Przy zastosowaniu pięciu talerzy (dosyć powszechny standard) możemy zatem uzyskać dysk o pojemności aż 110 GB! Seagate planuje jednak zacząć od znacznie mniejszych wielkości i zapowiada, że pierwsze dyski wykonane w nowej technologii będą miały od 36 do 60 GB.

• OSTRA JAZDA

Miłośnikom rajdówek polecamy zapamiętanie tytułu Rally Masters. To naprawdę niezłe wyścigi samochodów, trochę w klimatach Collin Mc Rae. Zresztą sami popatrzcie.

• HEAVY GEAR 3

Kurczę, ledwo dostaliśmy do recenzji drugą część tej gry, a tu już mowa o kolejnym odcinku cyklu! Stworzony zostanie na nowym engine o nazwie Ice, który ma znacząco podnieść wizualne walory całości. O HG3 dowiemy się więcej po tegorocznych targach E3.

• ZNOWU PROCES!

GT Interactive zaskarżyła Midway Games o olbrzymie odszkodowanie, liczone w milionach dolarów. Powód? Pod koniec roku 1994 GT zawarła umowę z Midwayem, dotyczącym dystrybucji ich produktów na określonych terytoriach świata. I ponoć Midway nawalał tak z premierami gier, jak i dostarczaniem materiałów reklamowych, itp. itd., wskutek czego GT wielokrotnie "zostawało na lodzie". A ponieważ mimo upływu lat Midway nie wykazywał chęci zmian na lepsze - GT postanowiło dochodzić swoich praw w sądzie.

• DAIKATANA

Wedle oświadczeń producenta, ostateczny termin premiery tej gry (który to już z kolei...) ustalono na kwiecień... lub maj. Ponoć program jest już w fazie końcowych testów... No, zobaczymy, czy tym razem wszystko pójdzie zgodnie z planem.

• WIĘCEJ SHOGO

Legacy of the Fallen to nowy data-dysk do gry Shogo, tworzony przez Aztech New Media. Lada dzień powinien być dostępny w sprzedaży.

• KARCIANY WRESTLING

Firma AM Genetic Anomalies, znana bywalcom Internetu z karcianej strategii ChronX, pracuje wraz z Titan Sport nad online'ową strategiczną karcianką bazującą na walkach wrestlerów zrzeszonych w World Wrestling Federation.

• WIPEOUT 3

Jeszcze w tym roku Psygnosis dokona uroczystej premiery (najpewniej jesienią) gry Wipeout 3. Przypominamy, że jest to futurystyczna zręcznościowa ścigałka z wieloma elementami gry akcji. (Poprzednie Wipeouty sprzedały się w sumie w 1,5 mln. egz.) Można oczekiwać 8 nowych torów, 3 nowych zespołów (plus 5 starych) no i znacznego ulepszenia engine gry.

Nowe światy

Świat Gwiezdnej Podróży nie może się wprawdzie w naszym pięknym kraju równać popularnością z Gwiezdnymi Wojnami, ale utrzymywanie, iż jest nieznany tudzież nie lubiany byłoby z pewnością nadużyciem. Wprawdzie jego przeciwnicy twierdzą, iż jest on nudny, obcy to ludzie z dziwnymi maskami na twarzy, a naprawa statku przy pomocy walenia w klawisze to w nim wcale nie największy kretynizm - ale podobnych potknięć można by się dopatrzyć praktycznie w każdym filmie s-f.

McDRIVE

Zostawmy jednak święte wojny zwolenników Palpiego przeciw Spock'czykom na boku, a przejdźmy do sedna, czyli określenia zawartości Nowych Światów, pierwszej, o ile mnie pamięć nie myli, strategii osadzonej w świecie Podróży. Skoro jest to strategia, i to w dodatku wojskowa, a nie ekonomiczna, to logiczne wydaje się przyjęcie, że ktoś się w niej będzie zdrowo naparzał. A że w tym akurat uniwersum mamy właściwie tylko trzy liczące się strony, więc oczekiwać można kolejnego trójstronnego RTSa, choć tym razem z Klingonami, Romulanami i Federacją w rolach głównych. Podobnych tytułów jest już jednak na rynku wiele (choćby Starcraft czy KKND2), więc by zapewnić sobie zainteresowanie sięgające poza obozy trekkies, trzeba było wymyślić coś nowego, a przynajmniej niezbyt często do tej pory wykorzystywanego.

Wybór padł na grafikę - postanowiono bowiem, iż będziemy mieli do czynienia z pełnym 3D, a nie jakimiś tam izometriami. Nie jest to oczywiście nowość, bo praktycznie identycznie rozwiązano stronę wizualną w Armour Command, ale przyznacie chyba, że podejście takie standardem jeszcze nie jest. Ale to nie wszystkie nowości. Zorientowani w temacie powinni wiedzieć, że jednostek naziemnych w Star Treku praktycznie nie ma - a akurat ta gierka ma się rozgrywać na powierzchniach planet (jak donoszą donosiciele - dwudziestu pięciu), które w wyniku Romulańskiego eksperymentu pojawiły się nagle w Strefie Neutralnej. Wymyślane są więc praktycznie od zera, ale mają być podobne w stylu do swych latających odpowiedników, co zaowocuje niewidzialnymi czołgami Romulan czy phaserowym uzbrojeniem ich federacyjnych odpowiedników. Na tym jednak niestety największe nowości się kończą, bo z tego co wiemy, walka ma się kręcić wokół standardowej rozbudowy baz, wydobywania minerałów oraz wykańczania próbujących nam w tej pokojowej grabieży przeszkodzić przeciwników (wprawdzie przedstawiciele Federacji chcą podobno tylko zbadać, w jaki sposób do powstania tych nowych planet doszło, ale i tak bez użycia siły się nie obejdzie...). Czyli jednak - standard.

Na coś specjalnego, jako niefan, raczej bym się nie nastawiał, choć z drugiej strony - co takiego nowego wprowadził Starcraft? A przecież spokojnie pokonał swych teoretycznie lepiej sytuowanych przeciwników z Total Annihilation na czele. Dlatego - kto wie, może czeka nas miłe zaskoczenie? ■

Star Trek: New Worlds
Interplay

Strefa walki

Jakiś rok temu światło dzienne ujrzało nowe wcielenie przeboju z automatów wczesnych lat osiemdziesiątych. Battlezone, bo o nim mowa, nie miał ze swoim protoplastą, poza drobniutkim kawałkiem intra, praktycznie nic wspólnego, a i samą nazwę wybrano chyba tylko z powodów marketingowych. Jak się jednak okazuje, takie nawiązanie nie wyszło Activisionowi na zdrowie, bo mimo pochlebnych recenzji, tytuł sprzedawał się źle, a za głównego winowajcę takiego stanu rzeczy wytypowano właśnie nazwę - zbyt wielu osobnikom kojarzącą się podobno niezbyt pozytywnie.

ALLOR

Dlatego też będący obecnie w produkcji sequel nosi nazwę Battlezone 2 najprawdopodobniej tylko przejściowo - właśnie z obawy przed kolejnym mizernym odzewem: w końcu nic nie wpływa tak dołująco na samopoczucie, jak świetny produkt zalegający na półkach i to praktycznie bez żadnej sensownej przyczyny. Ale na planowanej zmianie nazwy działania usprawniające się nie kończą, a główny ich kurs wyznacza chęć zmniejszenia stopnia skomplikowania strony strategicznej, tak aby gierka była dostępna i dla osobników obchodzących rasowe łamacze głów łukiem bardzo, ale to bardzo szerokim.

W największym stopniu dostanie się przez to rzeczom bardziej rozbudowanym, na przykład ograniczonej i zmuszającej do ciągłej uwagi liczbie pilotów, czy zabawie w budowę magazynów na zbierane szczątki Biometalu. Także same misje będą dużo przyjemniejsze dla graczy nieprzywykłych do zwalania wszystkiego na ich biedne głowy - nie dość, że dostępny będzie rozbudowany tutorial dbający o bezproblemowe wejście graczy w część symulacyjną, to jeszcze zaczynać się będzie od spokojnego dowodzenia paroma pojazdami bez konieczności dbania o zaplecze!

Na tym zresztą zmiany się nie kończą, bo czeka nas także i parę ułatwień w samym dowodzeniu. Kogóż na przykład nie denerwowała konieczność wydawania rozkazów każdemu z wojaków po kolei? A w sequelu, dzięki przeniesieniu dowodzenia szczebel wyżej, będzie się można skupić na zagadnieniach taktycznych miast użerania się z pięcioma czołgami i czterema bombowcami - rozkazy będą bowiem wydawane grupom pojazdów, a nie każdemu z nich z osobna!

O samej intrydze nie wiadomo natomiast praktycznie nic, można się więc jedynie domyślać, iż będzie ona miała coś wspólnego z poprzednim wcieleniem; równie bogate są zresztą informacje odnośnie nowych jednostek - czyli nikt nic nie wie. Jedyne, czego można być natomiast pewnym właściwie w stu procentach, to podciągnięta grafika, wyciskająca ze współczesnych maszyn ostatnie poty - popatrzcie zresztą na screeny - czyż nie są urocze?

Jeśli więc tylko uproszczenia nie posuną się zbyt daleko, utrzymany zostanie tajemniczy klimat (a więc i perfekcyjnie nastrojowa muzyka), a przy okazji wyeliminowany tajemniczy powód braku rynkowego sukcesu - będziemy mieli do czynienia z kolejnym wielkim wydarzeniem, które tym razem ucieszy, miejmy nadzieję, znacznie większe grono osób. A że dodatkowo z naszych informacji wynika, iż obecnie trwają już tak zwane prace wykończeniowe, więc mimo braku jasnej daty premiery, można chyba przyjąć, iż nastąpi ona w przyszłości raczej bliższej niż dalszej - choć znaczyć to może właściwie cokolwiek... ■

Battlezone 2 (?)
Activision

Zupełnie Nowe!

SPROSTOWANIE

W marcowym numerze CD-Action opisaliśmy grę Excessive Speed oraz zamieściliśmy angielskojęzyczne demo. Pragniemy poinformować wszystkich zainteresowanych, że firma Iridon Interactive nie jest producentem tego przedsięwzięcia. Strona internetowa poświęcona tej grze znajduje się pod adresem www.ganymede.com.pl/xs. Ponadto ogłaszamy wszem i wobec, że istnieje polskojęzyczne demo tej gry, które zamieścimy w następnym numerze CD-Action. Za zamieszanie i dezinformację przepraszamy.

• ROLLER COASTER TYCOON 2

Ten program zasadniczo już powinien być w sklepach - a ucieszy wszystkich, którzy lubią Theme Park i inne tego typu gry strategiczno-ekonomiczne. Zresztą sam tytuł mówi wszystko. Więcej - w zapowiedziach w tym albo następnym numerze. Na CD powinno zaś być demko.

• SANITY

Monolith wykorzystuje swój LithTech engine dla stworzenia kolejnej gry w konwencji... TPP (pewna niespodzianka, prawda, do tej pory na tym engine powstawały raczej gry FPP). Akcja dzieje się w przyszłości, gdy ludzie obdarzeni są mocami Psi. I też walka psioniczna będzie tu jednym z ważniejszych elementów rozgrywki. Gracz wciela się w rolę Nathaniela Caina, obdarzonego zdolnościami piro-kinetycznymi (zdalnego wzbudzania ognia - patrz książka Kinga - i film - Firestarter). Może też opanowywać możliwości szkół psionicznych Szamanów, Demonologów, Egipskich Alchemików itp. (możliwe jest nawet tworzenie nowych stylów walki). Gra będzie miała rozbudowany tryb multiplayer. Premiera raczej pod koniec roku.

• SHOOTOUT 99 - ŻEGNAJ

Ten news zmartwi fanów koszykówki. 989 Studios wstrzymał prace nad prawie już ukończoną symulacją kosza NBA Shootout 99. Po prostu gierka jest już za cienka jak na wymagania graczy i samych producentów. Na pocieszenie - powstaje już NBA Shootout 2000, która powinna pojawić się jesienią tego roku. Miejmy nadzieję, że i jej nie "skancelują". :)

PO OKAZYJNEJ CENIE

Do sprzedaży trafił pack Earth 2140 zawierający samą grę i obszerny zestaw misji. Fani gry mogą teraz na nowo zasiąść do komputerów. Cena zestawu tylko 49zł95gr!

Expendable Lite

Ten Obcy

Jest rok 2483. Rodzaj ludzki penetruje przestrzeń kosmiczną, odkrywa kolejne zimne i niegościnne światy w otchłani kosmicznej. Najbliższe Ziemi planety i księżyce zostały terraformowane - dzięki potężnej technologii zmodyfikowano ich atmosfery i warunki naturalne, aby mogły służyć ludziom. Kolejne planety wciąż pojawiały się na mapach. Rubieże galaktyk penetrują specjalne jednostki z ludźmi, którzy nie mogli liczyć na powrót do domu. Niespodziewanie do Ziemi zaczynają dochodzić informacje, że najodleglejsze sektory nie należą już do ludzi. Kolonizowane są przez istoty, które nazywają siebie Charva.

CZARNY IWAN

Charva zaczynają penetrację ziemskich kolonii. Niespodziewanie giną ziemscy osadnicy. Nikt nie wie, dlaczego 300 kolonistów z niewielkiej planety w sektorze 0213 rozstało się z życiem. Kolejne przypadki zaostrzają sytuację. Następne planety przestają nadawać sygnały kontrolne.

Tak mniej więcej wygląda sytuacja, gdy po raz pierwszy odpalicie grę zatytułowaną Expendable Litlle. Po chwili zaatakuje was intro, które rozwinie nieco wątek sensacyjny. Specjalne jednostki kosmiczne - potężne inkubatory dryfujące w kosmosie - zawierają material genetyczny milionów Ziemian. W trzewiach statku wciąż powstają nowi ludzie, którzy pozbawieni rodziców i dzieciństwa, w dniu urodzenia stają się zawodowymi żołnierzami. Od razu są dorośli, a mozolne lata nauki zastępuje im "rentgen", który wtłacza konieczną wiedzę i indoktrynuje, ustala "właściwą postawę". W kilka chwili po urodzeniu X-man jest gotowy do boju. Przyjrzyj mu się dokładnie, bo ten koleś będzie twoim najlepszym kumplem przez całą grę.

wspomnianego hitu, Commando z dużego ekranu też może być, przynajmniej jeśli chodzi o scenariusz. A tenże jest prosty jak umysł niemowlaka. Za pomocą naszego zawodnika musimy wykosić wszystkich Obcych, których jest "jak mrówków". E.L. to powrót do klasycznego rozwiązania, gdzie szare komórki są zbędnym ciężarem dla refleksu. Tylko siła ognia ma tu znacznie, a zgarbieni kolesie ślęczący nad książkami wywołują obrzydzenie w

naszym hero. Jedynym wyzwaniem w grze są coraz silniejsi, plujący zmasowanym ogniem wrogowie, którzy chcą rozwalić bohatera za wszelką cenę. Stąd cztery rozległe światy zostały tak skonstruowane, abyśmy nie mieli chwili na wytchnienie.

Rage Software, czyli grupa będąca producentem gry, gwarantuje niezapomniane przeżycia, które czekają odbiorcę, gdy tylko zderzy się z tym cudem. Aby owe pobożne życzenia się zrealizowały, czym prędzej siadłem do Expendable Lite, wcisnąłem ulubiony hełmofon na głowę i złapałem za manetkę wysłużonego joya. W kilka chwili trafiłem na planetę Brassica, gdzie rosną różne, przydatne dla przemysłu chemicznego roślinki. Mówiąc inaczej - właśnie na Brassica'e produkuje się broń chemiczną i materiały wybuchowe. Obcy zdawali sobie sprawę ze strategicznego znaczenia Brassica'y i przejęli ją. Zatańczymy więc "odbijanego".

Zabawa rozgrywa się w third person perspective - oglądamy zawodnika z tyłu i góry, czyli podobnie jak dyrygenta. Orkiestra bardzo ładnie gra, z tym że zamiast instrumentów dętych i szarpanych, mają rozdymująco-rozszarpujące. Gdyby zapomnieć na chwilę o graficznych fajerwerkach, których dostarcza 12-MBajtowy dopalacz i moc P II, można by pomylić Expendable Lite z Commando, czyli staruteńką grą, gdzie dwóch kolesi siało zniszczenie w szeregach nachalnych przeciwników. Jeżeli nie pamiętacie

Trzeba przyznać, że chłopcy z Rage mają fantazję. Skomplikowane fabryki przecięte siecią korytarzy, bram i wszechobecnych stanowisk obronnych bardzo przypominają wędrówkę w świecie Future Cop. Cała masa dodatkowych obiektów, które można posiekać promieniem lasera, dodaje zabawie smaku. Miło również, że od czasu do czasu znajdziemy w kącie jakiegoś przestraszonego golasa. Wyzwolenie więźniów należy bowiem do jednego z priorytetów w grze. Oczywiście największą radość przynoszą nowe różnorodne rodzaje pukawek i efekt, jaki wywołują w ciałach wrogów. X-man może trzymać naraz trzy rodzaje broni oraz granaty. Należy pamiętać, że znalezienie kolejnej broni, gdy już mamy komplet, spowoduje wymianę

D-ACTION	**Producent:** Rage Software plc
Wymagania: P 166 32 MB RAM WIN 95	**Dystrybutor:** XXXX
Internet: http://www.rage.co.uk	

INFO

jednego z typów uzbrojenia na nowy. Różnorodność broni to olbrzymi plus gry. Napalm, flamethrower, shard weapon, laser - to tylko kilka kolorów z palety. Każda broń ma inną siłę rażenia, skuteczność i celność, co zmusza do ciągłej zmiany pukawek, w zależności od sytuacji na polu bitwy. Dodatkowym utrudnieniem jest to, że amunicja szybko się kończy, a kolejne pakiety wcale nie pojawiają się tak często jakbyśmy chcieli. Celność i oszczędność jest więc koniecznością, ale przynosi jeszcze jedną niespodziankę. Jeżeli zbierzemy dużo amunicji określonego rodzaju broni, automatycznie zwiększa się jej moc i siła penetracji. Można więc użyć jednego slotu na broń, jako swoistej skarbonki i wykorzystywać ją w szczególnie groźnych dla życia chwilach. Ale kolorowych pukawek, które wyglądają jak kilka kogutów policyjnych sklejonych przez konstruktora-wariata, nie znajduje się ot tak sobie. Zazwyczaj trzeba na nie zasłużyć, czyli posłać do ziemi określoną ilość Alienów. Można też próbować rozwalać różne budynki, bo często zdarza się, że taka destrukcja nagradzana jest jakimś działem.

OK. Kiedy pocisk wyleci już z lufy, zazwyczaj wbija się w jakiegoś przechodnia. Ponieważ oni nigdy nie są bez winy, należy im się, ale niekiedy trzeba jednak patrzeć czym i w kogo się strzela. Przeciwnicy bowiem są zhierarchizowani jak w armii Imperium i w zależności od stopnia/typu mają różną wrażliwość na pociski w bebechach. Jednym wystarczy posłać dwie kulki w okolicę stosu pacierzowego, na innych trzeba nawet trzech rakiet itd. Na uwagę i poklask zasługuje to, że wykonano ich naprawdę perfekcyjnie pod względem graficznym (większość przypomina mechy). Poza tym, kolesie potrafią (niekiedy) myśleć. Jeżeli na linii strzału znajdzie się jakieś pudło, Alien może się za nie schować, jeżeli prujesz do niego zbyt intensywnie. Niby mała rzecz, ale cieszy. W Expendable Lite pomyślano również o osobnikach, którym widok rurek i przewodów z rozprutych przeciwników zdecydowanie nie wystarcza. Możemy więc grać w trybie, gdzie wrogowie po strzale w głowę lub inne elementy rozpryskują się, chlapiąc dookoła krwią i ochłapami mięsa. Kiedy trafi się na szczególnie silną obronę, czyli zgrupowanie kilkunastu Obcych, określenie: "jatka" nie oddaje wówczas w pełni widoczków, jakie rozgrywają się na ekranie (coś jak w Myth, gdy rzuci się granat między żołnierzy).

Oczywiście oprócz dekapitowania przeciwników, masz jakieś tam zadanie nadrzędne. Raz jest to rozkaz zniszczenia systemu radarowego, innym razem centralnej bazy. Podczas gry główny cel staje się jednak wątkiem pobocznym, bo przede wszystkim jesteś rzeźnikiem. Standardowo masz trzy żywota, ale dodając do tego credits, możesz dostać niemal 20 szans na przeżycie. Wykorzystaj je jak najlepiej, bo w grze nie ma stopniowania trudności. Zazwyczaj spaceruje się jednym zawodnikiem, ale można również kooperować i iść we dwóch. Co ciekawe, obaj zawodnicy znajdą się wówczas na jednej planszy (single screen), co daje niezłe możliwości współpracy.

Z wartych komentarza rzeczy pozostała jeszcze muzyka i dźwięki. Cóż, myślę, że się nie zawiedziecie. Trochę ambientu, transu i wojskowych rytmów daje mieszankę, która nie

nuży i jest tym, czym powinna być - tłem dla rozgrywających się na ekranie scen. Również dźwięki mają właściwą temperaturę. Kiedy Obcy drą się, gdy żegnają się z życiem, lub stękają po serii w korpus, ich ból staje się niemal namacalny. Ostatnim bonusem jest obsługa

joyów z Force feedback, co oznacza, że możecie poczuć "kopyto", jakie ma granatnik albo laser - naprawdę fajna rzecz.

Zamiast podsumowania, gwóźdź do trumny. Wszystko pięknie ślicznie, ale na Celeronie 333, 64 MB RAM, 12 MB 3dfx i cztery mega na karcie graficznej, gra potrafiła zwalniać przy grupie przeciwników. Aż strach pomyśleć, co by się działo na P 166 albo mniej. Co prawda można wyłączyć detale i inne dodatki, ale nie chodzi chyba o to, aby przesiadać się na 486.

Expendable Lite to gra dla fanów akcji w czystej postaci. Tu właśnie przysłowiowa "seria z pepeszy" jest kwintesencją zabawy, więc zapewne przyciągnie ona określony typ fanów. Dla nich E.L. powinna być świetną grą i wspaniałą rozrywką, natomiast zwolennikom mniej drastycznych rozwiązań polecam dział użytki oraz testy sprzętu.

Plusy:
- Niesamowita grywalność
- Świetna grafika i spore lokacje
- Dużo wartych rozwalenia wrogów
- Dobra muzyka i zachęcające dźwięki
- Gra potrafi być zaskakująca!
- Możliwość "(bez)krwistej" gry

Minusy:
- Spore wymagania sprzętowe
- Brak stopniowania trudności
- Nieco niezręczna obsługa kierowania postacią

Ocena: 7

Fighter Squadron: Screamin' Demons...

Fighter Squadron

Ciasny plusowy brake whit mnie w oparcie fotela F-16. Krew odpływająca z głowy sprawiła, że oczy pokryły się mrokiem. Tracąc przytomność, zdołałem jeszcze wyprostować drążek i... Udało się, już w chwilę po odzyskaniu przytomności wiedziałem już, że zdołałem utrzymać się w powietrzu, nie wpadając przy próbie wyprowadzenia w śmiercionośny korkociąg. Coś się jednak zmieniło - było inaczej. Wprawdzie nadal leciałem, jednak z całą pewnością już nie w Falconie. Zniknął poszum silnika odrzutowego i brzęczyki RWR, w zamian uszy rozdzierał ryk standardowego tłokowego silnika i - co gorsza - nierówne staccato czterech działek i ostry brzęk pocisków rykoszetujących od blach skrzydeł. Skrzydeł, na których ktoś w przypływie dobrego humoru wymalował trójkolorową tarczę strzelniczą - symbol Royal Air Force.

GEM.INI

Taaak. Tak było. Przeniosłem się z cudownego kokpitu Facona 4.0 w ciasną kabinę samolotów odwzorowanych w Fighter Squadron: Screamin' Demons tak szybko jak to możliwe przy podróży, której założeniem jest przebycie drogi z Korei nad Europę i - bagatela - cofnięcie się w czasie o około pół wieku (innymi słowy: czas potrzebny na zainstalowanie standardowej wersji gry na dysku twardym). W zasadzie nie ma o czym mówić - nie takie cuda zdarzały się już w redakcji, jednak... Screamin' Demons jest przecież tak odmienny od Falcona... Oślnienie przy ostrym schodzeniu w dół przytkało mi uszy. I nie chodzi tu jedynie o zmianę pułapu z wielu tysięcy w setki stóp, również wyraźne obniżenie poziomu jakości...

Start!

Pierwsza wzmianka o Fighter Squadron pojawiła się u nas drukiem przy okazji prze(d)glądu gier Activision - dobre parę miechów temu. Wtedy to Screamin' Demons jawiły się czymś naprawdę niezwykłym - mpeg, jaki dane mi było wtedy obejrzeć podbechtał zmysły, skręcił trzewia i kazał niecierpliwie oczekiwać na datę premiery pełnej gry. Niedługo jednak po tym nastąpił zalew symulatorów lotu osadzonych w realiach II Wojny Światowej - m.in. świetne European Air War, Jane'owe WWII Fighters czy Nations: Fighter Command, i bezwzględnie paląca potrzeba zapoznania się z Wrzeszczącymi Demonami jakby przygasła. Activision jednak czynił swoje: powoli splot kodu za splotem zbliżał się do happy-endu procesu tworzenia.

I tyle tylko, że już po okazało się nagle, że gra w porównaniu z w/w tytułami straciła jakby swą totalną atrakcyjność, stając się pozycją godną - owszem - uwagi, ale już nie zachwytów. Powodów "po temu" jest, jak zwykle, parę. Tym razem jednak nie zamierzam cichcem przemknąć do mojej "ukochanej" części recenzji i pozwolę sobie raczej naświetlić ogólną sytuację, jaką zastajemy po pierwszym uruchomieniu Fighter Squadron. Już na początku stajemy przed koniecznością wyboru: najpierw nazwiska pilota, następnie jednej ze stron konfliktu (co wiąże się z wyborem teatru wojennego: Kanał La Manche, Afryka, dolina Renu): Luftwaffe, RAF, USAF, wreszcie maszyny, w jaką wpakujemy naszą szacowną postać. Tu - nie da się ukryć - autorzy stanęli na wysokości zadania - samoloty z krzyżami na skrzydłach i kadłubie (i jednym pod brodą pilota) są do wyboru trzy: Focke Wulf-190A, Junkers-88 (tak, tak - bombowiec!), Wunderwaffe - Me-262 (jet!); z koncentrycznymi okręgami - cztery: Spitfire, Typhoon, Mosquito i kolejny zawodnik wagi ciężkiej: Lancaster; wreszcie - z gwiazdami (niestety - nie czerwonymi, a polatałbym sobie Jakiem, polatał...) - znowuż trzy: P-51D Mustang, dziwaczny P-38 Lightning i (niegdyś bohater odrębnej giery) Latająca Forteca B-17G. Wybrawszy "pegaza", wracamy do menu głównego, by...

Ulec totalnemu zaskoczeniu! Już wyjaśniam: oto wśród przycisków brakuje takiego z magicznym napisem "Campaigne". Zabrakło najbardziej satysfakcjonującego sprawdzianu sił własnych - ciągłość i możliwość obserwowania skutków naszego obrastania w piórka została rozmieniona na poszczególne, trzeba przyznać zróżnicowane, lecz jednak odrębne, misje. Co więcej - można podchodzić do nich nieskończoną ilość razy; jeśli nie udało się tym razem - cóż, punkty w logu to tylko punkty - startujemy raz jeszcze! To zaś sprawia, że jak dla mnie, zniżkują do rangi misji treningowych! Istnieje wprawdzie również tryb "scramble", ale, jak sama jego nazwa, wskazuje - to jedynie szybka, przypadkowa młócka. Cóż jednak począć? - wybieramy misyjkę, przykładowo - wojenną wersję "polowania na Czerwony Październik", wskakujemy w kabinę wiernego (wysłużonego) FockeWulfa i kołujemy na pas.

Lot poziomy

Stoimy obok pasa, rozglądamy się i konkluzja - mamy bardzo brudne szyby owiewki. Wszystko wokół jest straszliwie niewyraźne. Kilka mrugnięć, zmiana kamery na zewnętrzną i olśnienie - toż to efekt nadmiernego rozmycia tekstur przez akcelerator. Można się przyzwyczaić - tyle że nie za bardzo wiadomo, jak wysoko jesteśmy nad ziemią (pewnie dlatego

istnieje możliwość włączenia cyfrowego HUDa, do złudzenia przypominającego te znane z symulatorów samolotów współczesnych). Startujemy silnik, samolot wpada w dziwne drgania, których nie udało mi się już później ujarzmić - towarzyszyły każdej minucie mej kariery pilota Luftwaffe. Kołujemy na pas, rozpędzamy się i wznosimy w powietrze. Chowamy podwozie i zmniejszamy kąt natarcia klap. Lecimy nad ziemią, a wygląda tak, jakbyśmy stali w miejscu - wszystko jest takie same, obiektów naziemnych jak na lekarstwo. Spojrzenie na zegary - nie jest wygodnie: albo widzimy celownik, albo są one zbyt mało wyraźne. Cóż, trudno; wznieśmy się wyżej.

I tu wreszcie coś pozytywnego: wygląd i charakter chmur. Są wspaniałe! Nareszcie dane mi jest zanurzyć się w tych wilgotnych kłębach pary, które wyglądają niemal tak jak naprawdę! Cudowne wrażenie, tym bardziej, że i osłona silnika zatarła swą pierwotną ostrość, a wnętrze kokpitu pozostało bez zarzutu! Spojrzenie na ziemię jednak potwierdza poprzednie przekonanie - mgiełka pokrywa horyzont nieco zbyt nienaturalnie, nieco zbyt blisko. Czyżby efekt oszczędzania na engine grafiki, czyżby bez takiego zabiegu giera traciła zbyt wiele fps-ów? No nic, trzeba się będzie przyzwyczaić - poza tym nad Kanałem i tak nie ma zbyt wiele do oglądania. Jeszcze tylko kilka złożeń na jedno i drugie skrzydło, próba Immelmana, pętli, ślizgu na ogon, kobry Pugaczowa (che, che: nie w tej bajce!...). Jest świetnie. Poważnie. Z początku wprawdzie mam problemy z przyswojeniem sobie specyfiki lotu samolotem śmigłowym - tym bardziej, że twórcy uwzględnili większość rzeczywistych efektów aero - m.in. efekt turbiny, wiatr na niskich pułapach, efekty powszechnego ciążenia i przede wszystkim - totalny brak komputerowej stabilizacji lotu (a przecież ledwie co urwałem się fly-by-wire).

Walka

I naraz - jest! Bandyta na drugiej (wybaczcie amerykańskie określenie). Podobno jest gdzieś w dole - tak mówi skrzydłowy. Ale - no cóż - z racji otaczającej mnie mgiełki... Wykorzystamy więc możliwość przeglądania obiektów. Tu kolejna (dawkowana) porcja zachwytów: Spitfire jest fantastyczny! Model 3D bez zarzutu, wyraźne tekstury (tak tu jest ze wszystkim - obiekty przestrzenne stanowią naprawdę mocną stronę FS; no, może z wyjątkiem drzew). Spojrzenie na mapę - aaa, tu was mam - na mapie widać ikonkę samolociku przeciwnika. Wykorzystujemy jeszcze padlock view (spojrzenie z centrum kabiny wprost na cel; w sumie tylko w ten sposób można namierzyć wroga) i obracamy się dziobem w jego stronę. Jest, maleńka, odrobinę bardziej wyraźna niż wszystko pozostałe kropka. To mój wróg, zaraz pozna moc dwóch kaemów i czterech działek - FW przeznaczony był na ciężkie cele. Wciskam spust i zaskoczenie - nie trafiam (ale przyznaję pociski są ładne - zostawiają smugi). Ważniejsze jednak jest to, że Spit urywa się i wchodzi na mój ogon. On jednak również ma spore problemy z trafieniem, a przecież pierwsza wersja FW nie może równać się pod względem zwrotności ze Spitfirem. Trudno, ostre nurkowanie, przygarniam kilka pocisków na skrzydło i w kadlub (dym również jest całkiem, całkiem), nad samą wodą daję ostro w górę. Blackout, ale opłacalny - Angol zaślepiony zwycięstwem zszedł na peryskopową. Trudno, nie będziemy po nim płakać. Czas wracać na lotnisko. Tu również bez rewelacji: ot, trafiam w pas, gnę łopaty śmigła, odbijam się w górę jak piłka do basketa, pochylam dziób w dół, spadam i zrywam nawierzchnię pasa.

Zacznijmy raz jeszcze. Tym razem celem jest Latająca Forteca. Start, oczekiwanie, podejście, posłanie kilku kilo ołowiu w Amerykanina - i naraz - ekstaza: odpadło mu skrzydło! No, tu znowu plus na konto FS - jest jak trzeba: zaczyna skręcać się w korkociągu, załoga wyskakuje (przez ściany) z latającej trumny. Tak ma być. Podchodzimy do następnego i tu bam! Opelotka niemiecka zbyt mało czasu poświęciła ćwiczeniom - pocisk rozrywa na strzępy... cały MÓJ samolot! Nie rezygnuję, pilot est mort, vive le pilot - wskok w drugiego FockeWulfa (można tak, można) i kontynuujemy atak. Opelotka wali nadal. Po chwili lecimy bez ogona. Chłopaki trochę przesadzają - niech ktoś mi powie, że nad Francją było spokojnie!... No dobra - może by spróbować z drugiej strony - przejmujemy kontrolę nad B-17 i pakujemy się na pozycję strzelca tylnej wieżyczki. Bomba! Ostatni samolot spada jak kamień. Przegrałem totalnie.

To mi się jednak podobało. Lecimy Junkersem. Długo nie dzieje się nic, dolatujemy nad cel (myśliwce w tym czasie walczą sobie gdzieś w dole), zrzucam bomby, wracamy do bazy. Hm, może jeszcze raz - Brytem w Typhoonie. Wchodzę w walkę kołową nad wodą ze stodziewięćdziesiątką. Wrażenie koszmarne - wydaje mi się, że za moment walnę o powierzchnię wody. Przy piętnastym okrążeniu udaje mi się go trafić. Dymi, lecz wznosi się. Po kolejnych kilku kółeczkach trafiam go po raz wtóry - spada, płonąc i sypiąc strzępkami metalu. I tu wyraźna niedoróbka - łączenie tekstury ognia z teksturą dymu jest niesamowicie wyraźne. Bardzo, bardzo niedobrze. Krąg na wodzie jednak - może być.

Lontowanie :)

...i debriefing. Podsumujmy: dobry model lotu, niezły zniszczeń, przeciętna oprawa audiowizualna. Spora ilość samolotów (z możliwością podmienienia członka załogi sobą), trzy strony konfliktu (Das dritte Reich, England, USA), trzy teatry wojenne, niewielka ilość misji i - najgorsze - brak kampanii łączącej misje w sensowną całość. Dorzucę jeszcze do kompletu kilka miłych minut przy radiu w menu, słuchając bądź F. D. Roosevelta, bądź hm... "mówcy" niemieckiego, chwilkę radości po strąceniu amerykańskiego P-51 ciężkim (lecz szybkim) Messerschmittem, hangar, w którym możemy zapoznać się z maszynami i dywizjonami, w barwach jakich będziemy latać i - niestety - tylko kapkę czystej, niezmąconej zabawy. Jak dla mnie zbyt mało, by FS zdołał przebić się do ścisłej czołówki. Zbyt mało, by stanąć w szranki z nadzwyczaj dobrymi. Wystarczy, by być średniakiem. Szkoda, że tylko tyle: miało być tak dobrze... ■

Plusy:
- 10 rodzajów dokładnie odwzorowanych samolotów (w tym i te najcięższe)
- 3 teatry
- świetny model uszkodzeń
- dobry model lotu

Minusy:
- oprawa audiowizualna (głównie video)
- brak kampanii
- brak tego specyficznego "czegoś"

Ocena: 6

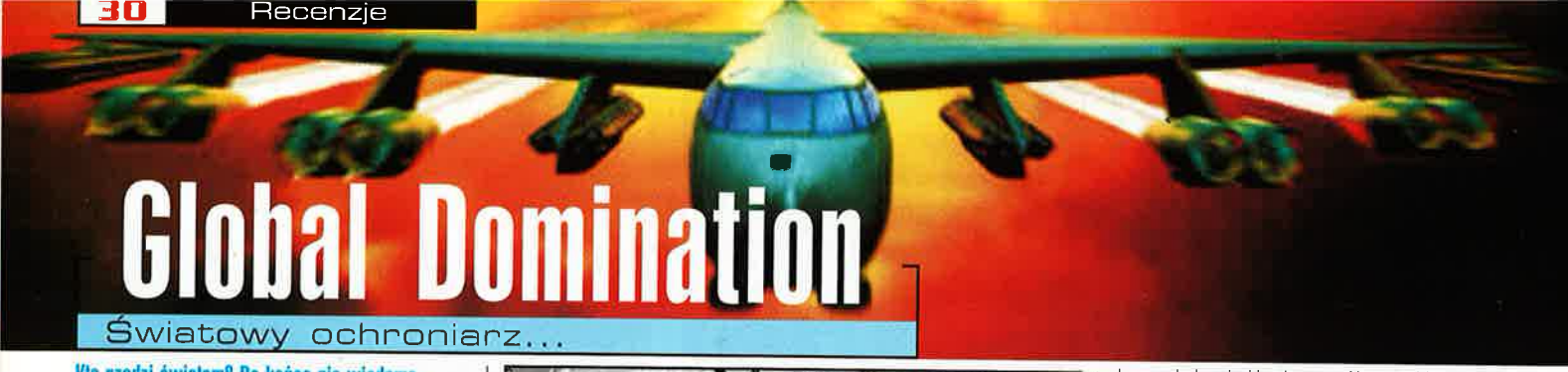
Producent: Activision

Wymagania: P200, 32MB RAM, CDx8, Win 95/98

Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.aclivision.com

INFO



Global Domination

Światowy ochroniarz...

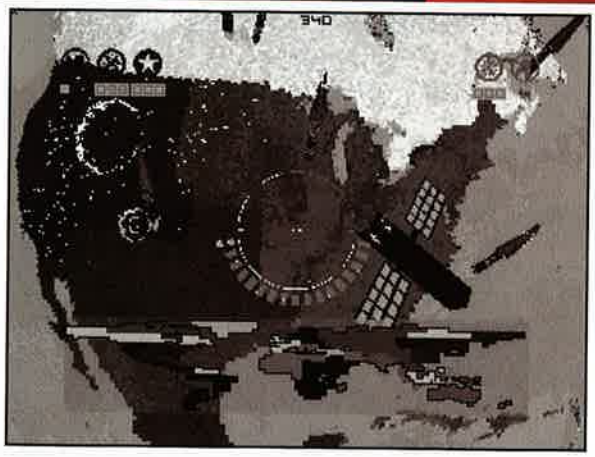
Kto rządzi światem? Do końca nie wiadomo, przynajmniej w naszej rzeczywistości. Wielu jednak interesuje, co by się stało, gdyby ktoś gdzieś kiedyś nacisnął ten słynny "czerwony przycisk" albo wydał jeden rozkaz za dużo. W rzeczywistości lepiej jednak tego nie sprawdzać, a ewentualne następstwa takiego uczynku możemy sprawdzić, grając w jedną z wielu wydanych już gier nawiązujących mniej lub bardziej ściśle do tego tematu.

Psi Locybek

Global Domination to gra, która stawia gracza na hipotetycznym stanowisku w pewnej nie określonej ściśle przyszłości. Jak nietrudno się domyślić, nie są to czasy wesołe. Gdy na przełomie dwudziestego wieku okazało się, że gospodarka światowa upada, wyszło na jaw, że praktycznie każde większe państwo posiada gdzieś schowaną broń atomową gotową w każdej chwili do odpalenia. Kilka rakiet z

głowicami zostało rzeczywiście nawet odpalonych i aby zapobiec dalszej destrukcji naszego świata, powstała specjalna organizacja. Jej zadaniem jest, z grubsza rzecz biorąc, zachowywanie porządku, karcenie niegrzecznych i bronienie słabszych, a wszystko to w kategorii całych państw, których zresztą w przyszłości (być może wskutek działania tamtych odpalonych głowic?) mamy dużo mniej.

Środki, jakich używa organizacja nie należą bynajmniej do tzw. "softów" - będziesz mógł bowiem używać najnowszej technologii służącej zarówno do ataków na przeciwnika, jak i bronienia się przed jego napaścią. Walka nie polega jednak na wysyłaniu do boju kolejnych



żołnierzy i wydawaniu im rozkazów. Tu skala jest dużo większa, bo mając przed sobą widok na całą kulę ziemską (nie naraz oczywiście), będziesz musiał odpalać rakiety, uderzając głowicami ofensywnymi w teren przeciwnika, a defensywnymi niszcząc jego rakiety. To jeszcze nie koniec dostępnych w walce środków - a już jest tego tyle, że czasem potrzeba chwilkę zastanowienia, który z pocisków odpalić, aby najlepiej spełnić swoje zadanie. "Nie samymi rakietami wojna żyje", więc oprócz nich gracz dowodzący siłami "pokojowymi" będzie mógł wysyłać do walki również łodzie podwodne, krążowniki, myśliwce i bombowce.

Brzmi to całkiem ciekawie, prawda? Niestety, przy pierwszym kontakcie gierka traci trochę na uroku - a to dlatego, że nie jest w sumie strategią, a grą, gdzie trzeba błyskawicznie myśleć i jeszcze szybciej operować myszką. Za jej to bowiem pomocą przesuwamy nasz "celownik" i z użyciem jeszcze kilku klawiszy ustalamy, co też ma w dane miejsce polecieć. Jeśli wybierzemy rakietę z głowicą ofensywną,

możemy liczyć, że zniszczymy (o ile przeciwnik jej nie zestrzeli) wraży obiekt, a rakieta defensywna powoduje nie czyniące nikomu szkody wyparowanie sprzętu przeciwnika. Wszystko trzeba robić szybko i dokładnie, trzymając cały czas rękę na pulsie. Choć z tym może być problem, bo jedna leży na myszce, a druga obsługuje klawiaturę. Aby przybliżyć Wam rozgrywkę trochę dokładniej, streszczę pierwszą misję.

Przed jej rozpoczęciem dowiesz się, że przybywasz do tajnej bazy wspomnianej wcześniej organizacji jako nowicjusz. Szefowie okazują się wyrozumiali i pierwsze zadanie, jakie przed tobą stoi to obrona Ameryki Środkowej przed agresją Argentyny. Kilka sekund po rozpoczęciu gry zaczyna się zabawa - raptem rakiety zaczynają latać we wszystkie strony. Nie walczysz bowiem sam - kilka państw z Europy pomaga w rozprawieniu się z niegrzecznym państwem. Tak, że na początku musisz właściwie strącać tylko rakiety skierowane na broniony teren. Po pewnym jednak czasie okazuje się, że do Argentyny przyłączyła się Afryka Północna, która również wysyła rakiety. Teraz, oprócz pozbywania się radioaktywnego złomu zanim komuś zaszkodzi, musisz zauważyć, skąd w Afryce wylatują rakiety i bronią ofensywną zniszczyć owe miejsce. Po tym Afryka wycofuje się z konfliktu, a USA zgadza się pomóc - wysłać łódź podwodną - pod warunkiem, że zanim owa łódź wyruszy, zniszczysz krążownik wroga stacjonujący na Atlantyku itd...

A trwa to wszystko dosłownie chwilkę i w dodatku jest to najprostsza i najmniej wymagająca od gracza misja. W następnych stron konfliktu będzie coraz więcej, rozkazy będą zmieniane jeszcze częściej, czyli robi się totalna zadyma. Cóż - w sumie takiej gry nie dałoby się chyba zrobić bardziej strategicznie, ale jak dla mnie jest to jednak wada. Jeśli ktoś jednak oprócz szybkiego myślenia lubi błyskawicznie operować myszką, a nie przeszkadza mu dość surowa oprawa graficzna i dźwiękowa - będzie zadowolony. W sumie to muszę od razu trochę się usprawiedliwić, żeby nie zostać źle zrozumianym. Grafika jest wprawdzie surowa, bo jedyne, co widzimy to kula ziemska, którą możemy dowolnie obracać, ale wygląda to wszystko całkiem ładnie. Dodatkowego smaczku dodają filmy przed każdą misją (a tych jest ponad 20) z udziałem sporej ilości żywych aktorów. Jeśli ktoś oglądał serial "Żar tropików", będzie miał okazję zobaczyć tu partnerkę głównego bohatera, a trzeba powiedzieć, że w mundurze wygląda równie ciekawie.

Ogólnie rzecz biorąc, "Global Domination" nie jest grą złą, ale ze względu na zabójcze tempo akcji i mizerną w sumie "strategiczność" po prostu mi nie podpasowała i szybko się znudziła. ■

Plusy:
- zmusza do szybkiego i dokładnego myślenia
- ten mundur naprawdę pasuje wspomnianej wcześniej pani
- na pewno to, że gierka nie powstała na podstawie starego i zużytego schematu

Minusy:
- brak większych fajerwerków graficznych (choć nie wszystkim to przeszkadza)
- trochę nierealna... ale co tam :)
- strategia? Hmmm...

Ocena: 6

INFO

Producent: Psygnosis	**Wymagania:** 486/100, 16MB RAM,CDx2, Dos/Win 95
Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 8257121	**Internet:** http://www.psygnosis.com

NOWA GENERACJA GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW!

CIVILIZATION®
CALL TO POWER™

WIĘCEJ JEDNOSTEK, BUDYNKÓW, CUDÓW ŚWIATA I TECHNOLOGII

OGROMNE NOWE PRZESTRZENIE: KOSMOS I OCEANY

W PEŁNI ANIMOWANA 16-BITOWA GRAFIKA W WYSOKIEJ ROZDZIELCZOŚCI

CAŁKOWICIE NOWE STRATEGIE, A W TYM WOJNA NIEKONWENCJONALNA

PRZEŁOMOWY INTERFEJS OSZCZĘDZAJĄCY CZAS UŻYTKOWNIKA

ROZBUDOWANE OPCJE HANDLU I DYPLOMACJI

EDYTOR SCENARIUSZY

GRA WIELOOSOBOWA PRZEZ INTERNET I SIEĆ LOKALNĄ

NOWE SEKWENCJE FILMOWE

Dowodź, broń i podbijaj

Kieruj potężnymi armiami i podejmuj wszelkie społeczne, ekonomiczne i polityczne decyzje. Stwórz ponad 65 szczegółowo dopracowanych jednostek z 7000 lat historii oraz ponad 100 technologicznych odkryć.

Kolonizacja planet

Przetrzyj na całym globie szlaki ludzkości. Zbuduj orbitalne kolonie i przyspiesz rozwój swojego arsenału. Odkryj i wykorzystaj zasoby głębin oceanów, aby rozbudować ogromne podmorskie imperium.

Taktyka i strategia

Wykorzystaj miliony różnych strategii, aby podbić świat. Wzmocnij swoją siłę militarną niekonwencjonalnymi środkami walki, takimi jak ataki ekonomiczne, propagandowe, terroryzm biologiczny i nawracanie religijne.

www.activision.com

ACTIVISION®

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.,
02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl

Civilization: Call to Power © 1999 Activision, Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym, a Call to Power jest znakiem handlowym Activision, Inc. CIVILIZATION computer games © 1991-1998 MicroProse Software, Inc. CIVILIZATION jest zarejestrowanym znakiem handlowym MicroProse, Inc. Ten produkt został stworzony i jest sprzedawany zgodnie z licencją MicroProse. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie pozostałe loga i znaki firmowe są wyłączną własnością stosujących je firm i używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia jest zabronione.

Turok 2: Seeds of Evil

Z dużej chmury mały Turok

Od zarania dziejów ludzkość lubi polować - a im większy i grubszy zwierz, tym rozleglejsze zatacza kręgi chwała dziarskiego myśliwca. Niestety - największe sztuki łowne wyginęły, zanim na arenie dziejów pojawił się Homo ciężko Sapiens, ale od czegóż wyobraźnia? Pierwszy zaczął opiewać łowy na dinozaury nieposkromionej imaginacji Conan Doyle, wysyłając na polowania do Świata Zaginionego profesorów Challengera i Summerlee'a. Można by się co prawda spierać, czy pierwszym zabójcą dinozaurów nie był przypadkiem św. Jerzy (a jeszcze wcześniej Herakles), ale umówmy się, że szukamy autora.

SIMKIN

Grafa, jak zawsze, efektowna

Potem to już poszło. Rosjanin Obruczew opisywał przygody swoich myśliwców na Plutonii, nasz rodak E. Majewski kazał lordowi Puckinsowi grzebać się z Profesorem Przedpotopowiczem we wnętrzu ziemi (co prawda angielski ekscentryk nie polował, tylko oglądał przeszłość), i w ogóle na dinozaury zrobiła się moda. Jako ciekawostkę podamy, że był i polski pisarz (niejaki B. Korewicki), co kazał swoim bohaterom wyruszać na Wyprawę w Przeszłość chronomobilem wyprodukowanym... nie zgadniecie gdzie... na Żeraniu! Naprawdę... mieliśmy kiedyś takie ambicje! Powieść napisano chyba w roku 1957.

Oczywiście twórcy gier komputerowych nie mogli się okazać gorsi od literatów i powstały takie wiekopomne dzieła jak Carnivores, Tresspasser, a przede wszystkim Turok, Dinosaur Hunter. Że zaś dobrego nigdy za wiele, programiści z firmy Iguana Entertainment postanowili zdyskontować sukces i oto mamy Turoka 2. Nie ma się co denerwować - w końcu Szekspir też napisał Henryka VIII-go! ;)

Podczas minionych lat metodą prób i błędów udowodniono, że dinozaury najlepiej zabijać, siadając w miejscu i przypominając sobie, że wszystkie nie żyją już od kilkudziesięciu milionów lat. Jeżeli jednak ktoś nie ma natury kontemplacyjnej i nie lubi - jak Chińczyk - czekać nad rzeką, aż nadpłynie nią trup jego wroga, może się wyżyć, zasiadając przed ekranem kompa do gry takiej jak Turok: Łowca Dinozaurów, albo Turok 2: Zalążki Zła.

Gra oparta jest na (podobno) ogromnie popularnym w USA komiksie wydawnictwa Valiant. Godzi się jednak rzec, że nie słyszałem o komiksie, który by nie był na Zachodzie ogromnie popularny (osobliwie wśród nastolatków półanalfabetów z Harlemu). Twórcy komiksów nigdy nie zamierzali przeciążać odbiorców pracą intelektualną - niechże mi kto powie, jakie są intelektualne założenia Batmana? Czy ktokolwiek może traktować poważnie opowieść o facecie przebierającym się co noc w strój nietoperza i uważającym się w zasadzie za normalnego?

W ogóle niełatwo się oprzeć wrażeniu, że twórcom gier (i komiksów) chodzi o odwołanie się do tkwiącego w każdym prawdziwym mężczyźnie dziecka - przypomnijmy sobie credo życiowe Kiplinga, który twierdził, że nie ma wielkich ambicji (dostał Nobla) i chce tylko dać kilka chwil radości choć jednemu chłopcu, co jeszcze nie stał się mężczyzną i choć jednemu mężczyźnie, co nie przestał być w duchu być chłopcem. W końcu, czemu nie?

Ale do rzeczy...

Odpaliwszy grę Turok 2, dowiesz się, że, jak zwykle, masz przechlapane niczym prosię w ulewny deszcz (od razu powiem, że niezwykle zabawne jest wprowadzenie do gry z szaloną i straszliwie się ostrzeliwującą iguaną, będącą chyba symbolem wytwórni - bezradną w intro do pierwszego Turoka). Opowieść o dziarskich czynach w Turok 2 zaczyna się dokładnie w

momencie, w którym skończyleś poprzednią część gry, zabiłeś Campaignera i zniszczyleś Chronosceptr (i po co było się w to mieszać...?). Tym samym jednak uwolniłeś jeszcze gorszego drania, który ma cele wcale sobie skromne - chce Galaktyki, całej Galaktyki i tylko Galaktyki.

Turok (vel Joshua Fireseed) ma pokonać złego Primagena (wyjątkowo obrzydliwa morda, właściciel takiej musi być ZŁY), który został

zamknięty w jakimś polu siłowym, ale wysłał swoich podrasowanych genetycznie i wzmocnionych cybernetycznie sługusów, by zniszczyli zasilające owo pole generatory - czemu Turok ma zapobiec, przy okazji ratując niewinne dzieciny. Zadanie (gdzieś w Kosmosie, na jakiejś tajemniczej pozawymiarowej platformie) wyznacza Turokowi dama o silnie zaznaczonych drugorzędnych cechach płciowych. Zamiast zadać pytanie, które zwykły człek z pewnością byłby zadał w tych warunkach (DLACZEGO, MURWA KAĆ, JA?), dziarsko bierzesz się do dzieła. Nie lubię zdradzać zakończeń, ale przy okazji godzi się zaznaczyć, że pokonawszy niemałym wszak wysiłkiem wszelkie zło, zostaniesz nagrodzony najkrótszym chyba wyjściem z gry, któremu ustępuje jedynie słynne bajkowe: "... i żyli potem długo i szczęśliwie".

Grafika w pierwszej chwili kładzie gracza na łopatki (co nie okaże się zbyt wygodną pozycją do podziwiania efektów), jest bowiem ostra, przejrzysta i w pełni wykorzystuje możliwości dopalacza 3D, nie za bardzo obciążając procesor (mgiełka na dalszym planie...), ponieważ grę opracowano i na dość w końcu tępy N-64, co zmusiło twórców do niezłego wysiłku. Wszystko idzie płynnie i gładko, niczym grysik przez niemowlaka. Po pewnym czasie jednak dochodzi się do wniosku, że główny wysiłek programistów poszedł w opracowanie najprzeróżniejszych efektów "śmiertelnych zejść". Naokoło wesołutko fruwają sobie odstrzelone głowy i rozmaite członki potworów, jucha leje się strumieniami (można zresztą wybrać sobie jej dowolny kolor, co jest

słuszne... w końcu czort wie, jaki metabolizm miały dinozaury), a pozbawione głów korpusy bestii niezwykle zabawnie i sugestywnie podrygują. Rzeź ta właściwie powinna wzbudzać litość. Nielatwo znaleźć coś sympatycznego w tych dinostworach, ale jakoś to głupio tak je mordować...

Przy okazji chciałbym zabrać głos w sprawie brutalności w grach komputerowych. Osobiście - nie wiem jak rozmaici dziennikarscy moraliści, którzy chyba w życiu nie odpalili jednej gry - wolę, by nastolatki wyżywały się przed ekranami kompa, a nie na ulicach. Kilku moich znajomych młodych ludzi z niemałą ochotą odreagowywuje przed klawiaturą rozmaite szkolne stressy (a Bóg mi świadkiem, że współczesna polska szkoła, programy nauczania i pedagogowie mogliby

zestresować nawet Godzillę) i chyba lepiej, by te psychiczne kathersis odbywało się w domu, a nie podczas kryterium ulicznego.

Oszałamiająca w niektórych momentach i bardzo dobra przez większą część gry oprawa graficzna miewa jednak miejsca opracowane słabiej, gdzieniegdzie bowiem się powtarza i zionie chwytami wręcz banalnymi. Są rejony bardziej niż ubogie w detale - i (jak wspomniałem) fatalnie zamglone. Jest to pewnie pozostałość po wersji N64 - ale kloniarza tylko wkurza, bo nie po to inwestuje się duże pieniądze w akceleratory, by potem autorzy wykpiwali się tanimi sztuczkami...

Dźwięk za to zaskakuje jakością, ale głównie tych, co nie znają dobrze angielskiego. Znakomite efekty buszujących płomieni, odgłosy kroków, śmiertelne charkoty i pojękiwania trafionych lepiej lub gorzej - wszystko to tworzy tak zwaną atmosferę gry. Wbrew pozorom *jesteśmy w dużej mierze słuchowcami i od*

opracowania dźwiękowego gry sporo zależy - a tu mamy do czynienia z robotą profesjonalów. Co mi się więc nie podobało? Drobiazg. Nie mam niczego przeciwko ludziom, którzy seplenią, ale kiedy Rzeczniczka Wiecznej Świątłości (osobliwy tytuł, ale niech mnie chudy rudy byk powącha, ciężko inaczej przetłumaczyć Speaker of Forever Light), niejaka Adon, przejętym ze wzruszenia głosikiem podczas wprowadzenia do gry powiada bohaterowi, że "Czeba czi za wszelką czenę bronicz Totemu Energii", no... to trudno mi utrzymać powagę. (A może zresztą ci anielscy Kosmici tak w istocie mówią... któż to wie) Nie znającym langlydżu

pewnie to jednak przeszkadzać nie będzie, bo zbyt wiele się w tej grze nie mówi. Adon wtrąca się i później, ale niezbyt nachalnie.
Co się tyczy grywalności - Turok 2 jest doskonałym przykładem gry, w której sporo pary poszło w gwizdek. Twórcy skupili się na rozmaitych sprawach, zapominając o jednej, a podstawowej - gry są po to, by nas zabawić. Tworzenie kolejnego produktu, w którym w zasadzie niewiele robi się innego, poza nieustannym bieganiem w koło, pociąganiem za rozmaite dźwignie i przełączniki (a diabli wiedzą, co one otwierają), strzelaniem do wszystkiego, co się rusza i zbieraniem kluczy - o których niczego nie wiadomo oprócz tego, że coś otwierają (w końcu są kluczami, prawda?), mija się jakby z celem. No, może troszkę przesadzam... niekiedy można jeszcze uwolnić kilku więźniów i wysłuchać dość smętnych podziękowań... ale w końcu człek tak czy kwak się wkurza i zaczyna rozglądać za jakimś cheatem. Poziomy w dodatku są rozległe i zagmatwane jak przemówienia pewnego polityka, co nie chciał, a musiał. Nie lubię korzystać z cheatów, uważam bowiem, że są momenty, w których prawdziwy mężczyzna musi spojrzeć w lustro, pograwszy jednak trochę w Turoka 2, stwierdziłem, że od reguł istnieją wyjątki...

Do prawdziwych utrapień w grze należy niemożność ustawienie szybkości myszy (Turok nie umie nawet biegać), co sprawia spory kłopot, jeśli nieprzyjaciel niekiedy bywa szybki jak głodny szczur w spiżarni. Zastosowana w grze broń jest natomiast bardzo celna - sama to radość zabić wielkie bydlę jedną strzałą w szyję. Strzały zresztą przeszywają na wylot - pięknie wygląda grot wystający z drugiej strony karku bestii. Łuk zresztą jest bardzo wygodnym orężem, bo możesz odzyskiwać bełty - choć twórcy nie żałowali rozrzucanych obficie zapasów innej amunicji czy medpaków. Wspaniale wyglądają efekty użycia Mózgoświra (Cerebral Bore), który wysyłając jakieś ultradźwięki, rozwala przeciwnikom czaszki. Bardzo widowiskowe... Kiepsko jest natomiast z inteligencją wrogów i bywają momenty, w których jest ci niemal ich żal. Poziomy są diablo rozległe i pokonywanie ich pieszo w tempie żółwia filozofa stanowi nie lada wyzwanie dla gracza. Trzeba też (co usilnie doradzamy) rysować mapki, by się nie pogubić.

Twórcy programu przewidzieli możliwość gry w trybie MULTIPLAYER, przez Internet. Można wtedy animować kilka postaci więcej (do 11-tu, mocno zróżnicowanych w charakterystykach...; jest na przykład szybki, bardzo odporny gad... ale niestety nie mogący utrzymać w łapach żadnej broni; są też postaci odporne niczym radziecki drwal, ale też jak on powolne), trafiają się też nowe potwory. Można grać w trybie Deathmatch (podczas którego dobrze się trzeba zastanowić nad wyborem broni, bo nie walczysz już tylko z durnymi bestiami - łuk jest mniej efektowny, niż np. minigun, ale cichy... a - wedle Biblii, ziemię posiądą cisi i pokornego serca). Można i bawić się w Capture the Flag. Istnieje też możliwość animowania małego raptora w wielkim, wrogim świecie. Co prawda i ten tryb nie ofiaruje graczowi czegoś, czego nie znalazłby w innych grach tego typu - dziś MULTIPLAYER to w zasadzie standard.

Jako się rzekło, żmudne pokonywanie poziomu za poziomem jest niełatwym wyzwaniem dla cierpliwości gracza - ale gdybyś zechciał opowiedzieć się po stronie ZŁA i zaczął używać cheatów, to obiecuję przednią zabawę. Oczywiście potępiam ją moralnie... nie możesz być przecież aż tak zimny, bezduszny i okrutny, ale...

Ogólnie jednak odnosi się wrażenie, że twórcy gry poświęcili całość dla szczegółów - w grze znajdziesz mnóstwo smaczków (np. tańczące na ścianach cienie od ognisk!) - całość jednak nie bardzo chce się złożyć w jedno niezapomniane wrażenie. Trochę z tym, jak z pochłanianiem bezów - zjesz pół wora, niby smaczne... a w brzuchu pusto. I mdli. ■

DEMO NA CD 4/99 CD-ACTION

Plusy:
- Efektowna grafika
- Doskonały dźwięk
- Rozmaitość dostępnych broni
- Niezbyt wysokie wymagania stawiane inteligencji gracza

Minusy:
- Rozległość kolejnych poziomów
- Niezbyt wysokie wymagania stawiane inteligencji gracza

Ocena: 6

CD-ACTION

Producent: Iguana Entertainment/Acclaim

Wymagania: Pentium 200, 16MB Ram, 4x CD-ROM, DirectX 6.1

Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 8257121

Internet: http://www.turok.com

INFO

WYCIĘLIŚMY WAM NOWY NUMER!

REDAKCJA NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SŁOWA ZIELONEGO CIAŁA PEDAGOGICZNEGO.

RED BARON 3D

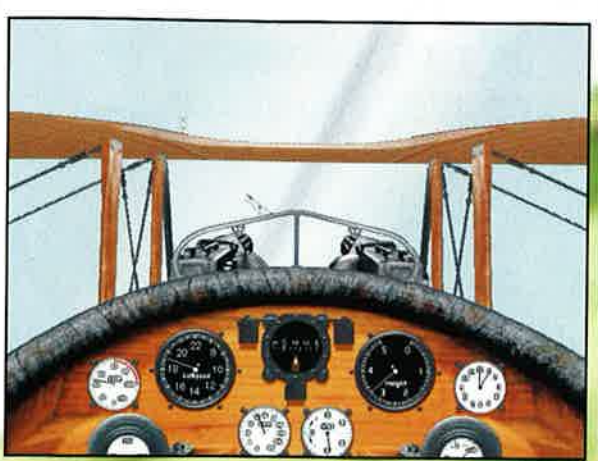
Podniebni rycerze

W czasie, gdy przesiadałem się z atarynki na blaszaka, jedną z pierwszych gier na moim hardzielu był Red Baron. W owych czasach produkcja niemal kultowa. Rewolucyjna jak na tamte czasy grafika przyciągała jak magnes graczy pragnących się wcielić w Czerwonego Barona, czyli Manfreda Von Richtoffena. Każdy mógł spróbować swoich sił w pojedynkach powietrznych jako as niemieckiego lub alianckiego lotnictwa.

ELD

Minął spory kawał czasu. W naszych kompach tkwią procesory, o jakich wtedy ludziom się jeszcze nie śniło, a Sierra postanowiła przypomnieć nam swój stary przebój. Już raz, jakiś rok temu próbowała, ale Red Baron 2 przeszedł praktycznie przez rynek komputerowy nie zauważony. Nic zresztą dziwnego. Red Baron 2 nie obsługiwał dopalaczy 3Dfx i jego grafika była, powiedzmy, "mało wyrafinowana". Szefowie Sierry już po fakcie dokonanym zorientowali się, że w czasach 3Dfx symulator nie obsługujący dopalaczy jest bez szans. Aby naprawić swój błąd, stworzyli właśnie Red Baron 3D. Z jakim skutkiem?

Red Baron 3D przenosi nas oczywiście w czasy I Wojny Światowej. Były to lata archaicznych dwupłatowców, heroicznych pilotów, walk fair play i grupy podniebnych rycerzy, którzy, mając na swym koncie dziesiątki zestrzelonych przeciwników, należeli do elity. Byli asami. Red Baron to zresztą przydomek człowieka, który odniósł najwięcej zwycięstw w tej wojnie, bo aż 80 - Manfreda Von Richtoffena (BTW: on i jego brat Lothar urodzili się... we Wrocławiu!). Jego pomalowany na czerwono Fokker siał postrach wśród aliantów do kwietnia 1918 roku, kiedy to Czerwony Baron zginął w nie do końca wyjaśnionych okolicznościach. Polecam tak przy okazji zapoznanie się z dokonaniami wszystkich "wielkich asów", które możecie znaleźć w Ace Preview. Znajdują się tam takie niemieckie asy jak bracia Richtoffen, Udet, Immelman czy... Goering (tak, TEN Goering; on był asem lotnictwa!). Wśród aliantów można przeczytać życiorysy Foncka, Guynemera, Bishopa i Balla. W Red Baron 3D zawarto również encyklopedię ówczesnych samolotów. Razem 38 maszyn niemieckich i alianckich. Szkoda jedynie, że nie wszystkimi będziemy mogli polatać. Niemniej jednak liczba 22 maszyn, za których sterami będziesz mógł zasiąść jest także imponująca. Jako niemiecki pilot poznasz różne typy Albatrosów i Fokkerów, a jako przedstawiciel aliantów - Nieuport, Spad, Sopwith.



Każdy spragniony podniebnych wrażeń wybierze sobie bez problemu jakiś interesujący go tryb rozgrywki. Oprócz multiplayera (niezbyt dobrego), przygotowano dla gracza Fly Now, Single Mission oraz Campaign. Trzeba przyznać, iż wszystkie tryby opracowano bardzo rzetelnie. W Fly Now i Single Mission można praktycznie wszystko wyedytować. Od typów samolotów, poprzez to, co chcemy atakować, aż po pogodę. Jeszcze ciekawiej prezentuje się Campaign.

Możesz tu się wcielić w pilota amerykańskiego, angielskiego, francuskiego lub niemieckiego i spróbować zrobić karierę. Nawet może uda Ci się zostać asem? Campaign ma całkiem niezły klimat. Dane o poszczególnych dywizjonach, pilotach oraz aktualnej sytuacji na froncie są zgodne z rzeczywistością, przez co gra automatycznie zyskuje na realizmie. Realizm to zresztą mocny punkt Red Baron 3D. Dwupłatowce zachowują się bardzo naturalnie (o ile o samolocie można tak powiedzieć), przeciwnicy walczą znakomicie, na ziemi artyleria przeciwlotnicza także nie śpi etc. Trudno jest o zwycięstwa. Musisz być naprawdę wytrawnym pilotem, aby coś ustrzelić. Takie to były czasy. Liczyło się wyszkolenie pilotów, a nie sprzęt, na jakim latali. Ogólnie więc lata się przyjemnie i Red Baron 3D wciąga, ale...

... Ale mimo wszystko grafika nie stoi na najwyższym poziomie. Owszem, nie jest aż tak źle, ale każdy, kto giercował w np. European Air War uśmiechnie się na widok RB 3D z politowaniem. W powietrzu jest nawet ładnie.

Samoloty, aczkolwiek trochę pikselowane, prezentują się dobrze. Podobnie wybuchy, chmury, mgla itd. Gorzej jest z wyglądem terenu, który, jeżeli przypomnimy sobie ten fotorealistyczny z European Air War czy Combat Flight Simulator, przedstawia się dość mizernie. Szczególnie wszelkie budynki. Są one wręcz toporne. Przychodzą mi od razu na myśl czasy, gdy grywało się w Their Finest Hour albo Aces over Europe. Hangary czy mosty są za bardzo kwadratowe, nie porozmywane. Odrobinę lepiej

jest z naturalnym terenem. Drzewa i krzaki są oki, ale już rzeki są zrobione na "odwal się". Chociaż z drugiej strony i tak grafika jest o niebo lepsza od tej z Red Baron 2. Znakomitym posunięciem było zaszczepienie Czerwonemu Baronowi wirtualnego kokpitu. Nie jest on co prawda aż tak dobry jak w EAW, ale najważniejsze, iż spełnia swoje zadanie. Zaskoczeniem był dla mnie fakt, że gra sama skalibrowała joystick. Przeszukałem wszelkie menusy, nie znajdując możliwości ustawienia dżordża i klawiatury. Trochę tym podenerwowany zacząłem latać i okazało się, iż program sam wszystko idealnie (czyli rozsądnie) ustawił! Kiedy przypomnę sobie, ile człowiek natrudzi się, ustawiając joya w innych symulatorach, to cierpnie skóra.

Dźwięk wydobywający się z głośników oceniam jako przeciętny. Wiem - to były inne czasy i nie można się po Red Baron 3D spodziewać efektów takich jak w np. WWII Fighter, ale wystarczyłoby dodać chociaż kilka fajnych melodii przed i po misjach. Od razu morale by wzrosło. A tak to mamy podczas latania dość jednostajne i nudne odgłosy. Silniki buczą, karabiny terkoczą itp. Fajnie za to dzieje się w głośnikach, jeżeli zostaniemy trafieni. Czadowo słychać, jak pociski karabinowe trafiają w płótno.

W sumie jednak Red Baron 3D w pewnym stopniu mnie rozczarował. Spodziewałem się czegoś lepszego. Tymczasem głównie za sprawą nieco archaicznej grafiki dzieło Sierry jest tylko przeciętnym symulatorem. Zresztą z nazwą symulator niektórzy mogą się nie zgodzić. Czasami podczas walki ma się wrażenie, że jest to tylko strzelanka. Przynajmniej mogą je odnieść maniacy

wszelkich "eFek" czy MiGów. To nie jest jednak wina autorów. Oni postarali się po prostu jak najdokładniej odwzorować walki powietrzne z okresu I Wojny Światowej. A tak właśnie wyglądało ówczesne latanie. Nie bez powodu motto raczkującego wtedy Royal Air Force brzmi "Per ardua ad astra", czyli przez trudy do gwiazd... ■

Plusy:
- niezły realizm
- życiorysy asów
- przyjemne sterowanie
- klimacik

Minusy:
- trochę niedzisiejsza grafika i niezbyt atrakcyjny dźwięk

Ocena: 7

INFO

D-ACTION	**Producent:** DYNAMIX/SIERRA
Wymagania: P133, 32 RAM, WIN 95/98, CDx2, karta muzyczna	**Dystrybutor:** Optimus SA tel. (034) 655633
Internet: http://www.sierra-online.co.uk	

Vulture

Stalowy ptak

Znacie taką piosenkę "Polska"? Śpiewa ją Kazik Staszewski, a jej słowa opowiadają o hmm... naszym pięknym kraju. Ci, którzy ją znają, będą wiedzieli dokładnie, o co chodzi, a reszcie proponuję posłuchanie jej jako podkładu do tego artykułu. Wbrew jednak temu, co w niej usłyszycie, ja nie wypowiem się negatywnie o produkcie, który mam teraz przyjemność testować. Jest to gra zrobiona przez Polaków i udowadnia, że niektóre produkty z naszego kraju nie zasługują już na złą opinię, jak zwykle je oceniano. Ta stoi na naprawdę wysokim poziomie i te kilka godzin, które spędziłem, grając w nią nie należały bynajmniej do straconych. Ach... zapomniałem, że może jeszcze nie wiecie, o jaki tytuł chodzi. Cóż, artykuł na jego temat mogliście już znaleźć w dziale "w przygotowaniu" - mowa o Vulture.

YASIU

Część graczy pamięta pewno jeszcze prehistoryczne czasy, gdy pecety "robiły" w pieluchy, a wśród graczy królowały najpierw "małe" Atari i "mydelniczka", czyli Commodore 64. Na tych to komputerach królowała przez pewien czas gierka, w której zadaniem gracza było takie pilotowania powierzonego mu śmigłowca bojowego, aby dokonał on jak największych zniszczeń w szeregach wroga. Potem ta sama gra była dość popularna na Amidze, a nawet na PC. SWIV - bo to o nim mowa - był zapewne sprawcą wielu nieobecności w szkole, zepsutych joy'ów i innych tego typu atrakcji znanych każdemu graczowi. Nie w tym jednak rzecz, bo temat SWIV'a poruszyłem nie bez celu. Vulture bowiem, mówiąc w największym uproszczeniu, to trójwymiarowy SWIV w najlepszym wykonaniu. Jeśli w tej chwili przyszedł wam do

POLAK POTRAFI!
(robić dobre gry)

głowy wspomniany tytuł, to zapomnijcie o nim - bo jest on po prostu marnym pyłkiem w porównaniu do programu, który tu recenzuję.

Podobieństwo między tymi dwoma grami kończy się w sumie na tym, że w obydwu pilotujemy śmigłowiec i w obydwu mamy dokonać jak największych zniszczeń. Tyle tylko, że w SWIV'ie walczyliśmy w obronie Ziemi przed najazdem z kosmosu. Teraz jednak nastroje społeczne się zmieniły (cóż - zbliża się koniec wieku) i w Vulture naszym zadaniem będzie obrona Ziemi przed... jej mieszkańcami. Tak, tak - po raz kolejny Ziemia w przyszłości ma kłopoty i tylko ty możesz jej pomóc. Będziesz pilotował śmigłowiec bojowy, wykonując rozkazy tajnej międzynarodowej organizacji starającej przyczynić się do odzyskania pokoju. Wprawdzie, jak dla mnie, to już w drugiej misji (czytając jej tekst) widać, że wszystko obraca się wokół pieniędzy. W bliżej nieokreślonym kraju "rewolucjoniści" zagrażają interesom jakiejś korporacji i to ty pomagasz jej pozbyć się tego problemu. To jednak uwaga ważna tylko dla tych, którzy lubią się czepiać szczegółów, bo jeśli chodzi o same misje, to absolutnie nie można narzekać. Są one w sumie dość przemyślane i co ważne - nie zawsze polegają tylko na tym, żeby zniszczyć wszystko, co się da i pozostać w jednym kawałku. Oprócz czystej i przyjemnej rozwałki będziecie musieli bowiem czasem na przykład odbić i eskortować samochody z porwanymi dyplomatami. Nie ma się co obawiać - nuda (przynajmniej w celach misji) nam nie grozi. A reszta zależy tylko i wyłącznie, czy ktoś lubi tego typu gry - jeśli tak, to Vulture pochłonie go na długi czas. Zdąży wtedy na pewno polatać każdą z trzech dostępnych i bardzo różniących się od siebie maszyn. Będzie mógł opracować najlepsze strategie walki itp. itd.

Również majsterkowicze powinni być zadowoleni, bo w miarę zbierania punktów możemy za nie dodać naszym maszynom trochę uroku, usprawniając je, aby były jeszcze lepsze w czynieniu zniszczenia. Rozbudowa polega głównie na wzmocnieniu pancerza i usprawnieniu systemów uzbrojenia. Dla każdej maszyny lista udoskonaleń jest inna, ale to w

sumie nic dziwnego - ich zastosowanie też jest całkiem różne. Autorzy, udostępniając graczowi trzy śmigłowce, postąpili w sposób klasyczny (co nie znaczy zły), tworząc jedną maszynę powolną, ale potężną, drugą - lekką i zwrotną, lecz słabo uzbrojoną, no i oczywiście trzecią - która stoi mniej więcej pośrodku. Każdą z nich lata się oczywiście całkowicie inaczej z wyjątkiem jednej wspólnej cechy...

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega..... 25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega..... 25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega..... 25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego

Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega..... 25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego

...Jest odlotowo. Po całym tym niezbyt zachęcającym wizualnie menu, naszym oczom ukazuje się całkiem przyjemna grafika. Ruch joystickiem czy wciśnięcie któregoś z klawiszy kursora powoduje ruch... więc lećmy. Ogólnie rzecz biorąc wrażenia z samego lotu są całkiem niezłe. Jednak o tym już pisałem, a teraz przyszła pora na jeden z mocniejszych punktów Vulture, czyli grafikę. Muszę powiedzieć, że jej części składowe, czyli teren, budynki, pojazdy itp. nie robią - osobno - wielkiego

wrażenia, ale ich połączenie jest naprawdę świetne. Obiekty pomimo tego, że niezbyt duże, są zrobione dość dokładnie, ładnie potekstorowane. Do tego naturalnie pofałdowany teren pokryty całkiem przyjemną teksturką, no i oczywiście to, co w strzelaninie najważniejsze, czyli wybuchy.

Nie są to może przeładowane mocą akceleratora eksplozje z czołówki tego typu gier, ale są naprawdę w porządku. Pamiętacie M.I.A? - moim zdaniem ta gra jest lepsza! Pociski zostawiają za sobą smugi, wraki dymią, lampy świecą - jest nieźle. Co do szybkości, to mogę jedynie powiedzieć, że na Celeronie 333, 64 Mb ram i Voodoo2 gierka w 800x600 śmiga niczym Doom na P200. :) Wiem, że taki sprzęt to marzenie wielu graczy, ale niestety nie miałem okazji sprawdzić

programu w inny sposób. Myślę jednak, że posiadacze jakiegokolwiek akceleratora (co najmniej Voodoo1) będą szczęśliwi. A gdy już ich oczy przyzwyczają się do tego, co dzieje się na ekranie, nadejdzie czas na uszy. Tutaj również nie mam najmniejszych zastrzeżeń. Udźwiękowienie gry jest zrobione po prostu fachowo. Podejrzewam, że na każdym zrobi wrażenie misja pierwsza, gdzie oprócz pilotowanego przez nas śmigłowca, na terenie akcji jest jeszcze jedna nasza maszyna. To lekki, szybki śmigłowiec latający wkoło nas i powiadamiający o tym, co się dzieje poza zasięgiem widzenia. Doskonale słychać, w którym miejscu (za nami czy np. po prawej) znajduje się "przyjaciel", a jego dodatkowym plusem jest wspaniałe wrażenie, jakie robi zamontowany w nim reflektor "szperacz", czyniący swoją powinność. W to jednak trzeba zagrać - ciężko jest opowiedzieć. Nie jednak samym zwiadowcą człowiek żyje, dlatego autorzy postarali się, oprócz normalnych odgłosów strzelaniny (wybuchy i wystrzały), o mówione przez radio teksty (których warto słuchać), a także muzykę nagraną w formacie Audio-CD. Co do muzyczki, to również nie mam jej nic do zarzucenia (co ja w minusach napiszę?).

Samo granie to w sumie żadna filozofia. Pilot musi zapamiętać klawiszologię składającą się (oprócz sterowania) z bodajże ośmiu klawiszy. Ilość niby duża jak na strzelaninę, która nie aspiruje do miana symulatora. Zapewniam jednak, że nie ma najmniejszego problemu z opanowanie, co jest do czego. Pierwsze, co zapamiętujemy, to klawisz odpowiedzialny za działko obrotowe (które jako jedyne ma nieograniczone zasoby amunicji). To jednak broń na słabszych przeciwników - cokolwiek lepiej opancerzonego wymaga pewnej pomocy. Pomoc ową zapewni kolejny klawisz, którego naciśnięcie spowoduje

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....
słownie złotych .....
groszy jak wyżej
wpłacający.....
adres
Dokładny
PIN:.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....
słownie złotych .....
groszy jak wyżej
wpłacający.....
adres
Dokładny
PIN:.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

D-ACTION

zł .....gr .....
słownie złotych .....
groszy jak wyżej
wpłacający.....
adres
Dokładny
PIN:.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....
słownie złotych .....
groszy jak wyżej
wpłacający.....
adres
Dokładny
PIN:.....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł.....
podpis przyjmującego

Po lewej:
Prawda, że nieco kojarzy się z M.I.A. oraz SWIW 3D

wyplucie wiązki ołowiu z trochę cięższego działka - to jednak wymaga dokładnego celowania. Potrzeba zastosowania kolejnych klawiszy przychodzi z czasem. Najpierw przydaje się dodatkowe uzbrojenie naszej maszyny, które pozwala na urozmaicenie życia naszym przeciwnikom. Można zabawiać ich, odpalając rakiety kierowane, niekierowane, klasyczne bomby i coś podobnego do napalmu, ale srodze wybuchającego. Są jeszcze, o czym dopiero przypomniał mi zalany w trupa chochlik drukarski (coś go dzisiaj naszło na szczerość - wszystkie literówki mi poprawia), tak zwane bomby kasetowe. Nie dajcie się jednak zmylić tej nazwie - ta broń to zasobnik, z którego po trafieniu w podłoże wylatuje kilkanaście małych rakiet, a każda leci w swoją stronę. Wspaniała broń na duże grupy przeciwników.

Jak więc widzicie, uzbrojenia więcej w sumie nie potrzeba, choć patrząc z perspektywy maniaka strzelanin, to ich nigdy za mało. Będzie musiało wystarczyć, a jeśli będzie ci, drogi graczu, za łatwo z opanowaniem tych klawiszy, możesz skorzystać z czterech innych, odpowiedzialnych za sam lot. Dwa z nich służą do kontrolowania wysokości, na jakiej znajduje się maszyna (mało przydatna rzecz na początku). Kolejny uruchamia zakupiony za zdobyte punkty dopalacz, dający maszynie naprawdę niezłego kopa. Ostatni klawisz służy do... zakończenia lotu - maszyna ląduje. Proste to wszystko, prawda? Nawet jeśli wydaje ci się, że nie, to musisz po prostu spróbować.

Jedna rzecz mnie tylko smuci. Szkoda, że naprawdę dobra i co ważne - polska gra nie jest skierowana do wszystkich. Zdaję sobie sprawę z tego, że to niemożliwe, ale pomimo szczerych chęci, nie znalazłem w Vulture niczego, co mogłoby zainteresować stratega, adventure-mana czy kogoś uwielbiającego gry logiczne. Nie jest to jednak w żadnym wypadku wada, ale mam dla autorów sugestię. Otóż historia, którą wysnuli, aby poprzeć jakoś wydarzenia na ekranie, nadaje się wspaniale na grę utrzymaną w podobnej konwencji, ale mogącą być rozrywką dla większej ilości ludzi. Po pierwsze należałoby oddać graczowi pod kontrolę nie tylko śmigłowiec, ale i resztę sił, jakimi dysponuje "organizacja" - łącznie z finansami. Pieniążki będą służyć do zakupów i szkoleń, a sprzęt i ludzie będą podwładnymi gracza, których będzie on rzucał do akcji tam, gdzie uzna to za stosowne i potrzebne. Cała akcja, a następnie jej przeprowadzenia powinno być oczywiście zaplanowane od zera - nawet stosując taką samą grafikę jak w Vulture (sugeruję tytuł Vultures :)). Gdyby jeszcze w każdej chwili można było przejąć kontrolę nad dowolną z jednostek i pokierować nią... Oczywiście pod warunkiem, że zostałaby zrobiona na co najmniej takim samym poziomie jak Vulture, któremu w sumie nic konkretnego nie mam do zarzucenia. Jest po prostu dobry, choć oczywiście mógłby być lepszy... ■

Producent: Maria	
Wymagania: P166, 16MB RAM, Po prawej: XXWin 95, DirectX 6.0, akcelerator	Dystrybutor: Maria tel. 0195 412 739
Internet: http://www.maria.com.pl	

INFO

Plusy:
- całe mnóstwo mniejszych i większych - gra zrobiła na mnie po prostu bardzo dobre wrażenie, co niewielu się ostatnio zdarza

Minusy:
- menu mogłoby być ładniejsze...

Ocena: 8

KUPUJ ORYGINALNE

69 zł

SierraOriginals
PHANTASMAGORIA
horror

SierraOriginals
rpg

SierraOriginals
ANTARA

SierraOriginals
LORDS II OF THE REALM
przygoda

SierraOriginals
PHANTASMAGORIA
horror

strategia

* Poszukaj stabilnego krzesła*;
* Odnajdź sprzedawcę o szalonym spojrzeniu;
* Usiądź na krześle - tylko tak możesz zapytać o cenę...

*Cena krzesła nie wliczona w cenę gry

OPTIMUS

SIERRA
www.sierra-online.co.uk

Nascar 99

Ciężka, szybka praca

Pamiętam dobrze, jak zaczęła się choroba zwana "nascar" w moim wypadku. W szkole na przerwach jedyne co oglądaliśmy, to nagrane na kasetę wideo wyścigi Nascar. Szybkość... Widowiskowe wypadki i czysta adrenalina... Jeśli ktoś nie zna tego klimatu, polecam relacje w telewizji satelitarnej. A tym, którzy nie posiadają odbiornika, zostaje oczywiście niezastąpiony w takich wypadkach komputer i istniejące chyba od początków "pecetyzacji" (no, może trochę przesadziłem, ale niewiele), sygnowane przez Sierrę, a wychodzące ze stajni Papyrusa wyścigi "Nascar xx" gdzie xx to kolejny rok.

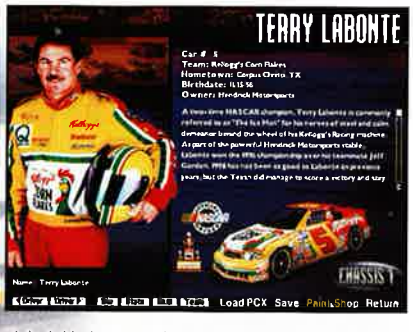
YASIU

Prawdę mówiąc, muszę się przyznać, że opuściłem chyba jedno wydanie tej gierki, ale ostatnio nadrobiłem braki, grając w Nascar 99, czyli najnowszą edycję tej wspaniałej gry. W czasie instalacji zastanawiałem się, co autorzy zmienili w swoim produkcie od czasu, kiedy go widziałem po raz ostatni. Czym prędzej oczywiście sprawdziłem, co jest nowego, przeskoczyłem intro i od razu wybrałem opcję "quick race" i zostałem uderzony solidnym obuchem w głowę. Zobaczyłem praktycznie to samo, co widziałem kiedyś, gdy byłem jeszcze posiadaczem słabego Pentium. Chodzi to oczywiście wszystko szybciej i bardziej płynnie. Spodziewałem się jednak czegoś innego - choćby porządnej obsługi akceleratorów, a co za tym idzie - odlotowej grafiki. Nic jednak z tego, ale też nie mogę powiedzieć, żeby tutaj mi to przeszkadzało. Grafika jest niby surowa, ale jakoś to nie kluje w oczy, bo jest ona jednocześnie szybka i wszystko co trzeba jest widoczne. Wprawdzie większości graczy będzie to przeszkadzać, ale nie tym, którzy są miłośnikami Nascara. Po pierwsze dlatego, że jest to chyba jedyna gra symulująca te wyścigi, a po drugie dlatego, że naprawdę je symuluje, a nie jest zwykłą "ambitną" zręcznościówką.

DEMO NA CD 2/99 CD-ACTION

Zacznę jednak od początku, bo się rozpędzę i nie napiszę o wszystkim. Po pierwsze wspomnę o rzeczy, którą pierwszy raz zobaczyłem w Nascar, czyli wyścigi trucków. Wprawdzie, jak dla mnie, to nie jest to żadna atrakcja, bo brakuje tym wyścigom widowiskowości Nascaru. Ale zapewne znajdzie się kilku...set graczy, którym się to spodoba. Ja jednak zajmę się samą esencją, czyli wyścigami Nascar. Zaczyna się wszystko wprowadzeniem danych swojego kierowcy, a także, dla cierpliwych i mających trochę umiejętności - malowanie własnego samochodu. A potem czekają nas już tylko wyścigi.

I to wyścigi, w których biorą udział autentyczni kierowcy ścigający się w Nascarze i prawdziwe samochody. A do tego gracz... I pomimo tego, iż napisałem, że Nascar jest symulacją, to będzie mógł w niego grać każdy, niezależnie od tego, jak dokładne symulacje lubi. Wszystko to za sprawą regulowanego poziomu realizmu jazdy i uszkodzeń. Grać może każdy i w jakikolwiek sposób. Możesz wybrać się na jeden z weekendów z nascarem i rozegrać tylko jeden wyścig. To jednak tylko namiastka pozwalająca początkującemu graczowi zapoznać się z wieloma dziwnymi zasadami rządzącymi tymi wyścigami - kilkoma różnego rodzaju flagami oznaczającymi różne rzeczy i z niewątpliwie potrzebną pomocą pilota. Pilot ów to człowiek, który nie siedzi w niebezpiecznie rozpędzonym samochodzie, a ten, który jedynie obserwuje cały tor i zawiadamia cię o wszystkim, co się na nim dzieje. Dzięki temu, pędząc jak szalony przed siebie, będziesz wiedział, że na drugim zakręcie zderzyły się dwa wozy i że przejechać trzeba po wewnętrznej stronie. A gdy już przyzwyczaimy się do tego wszystkiego (lub wyłączymy odpowiednie opcje w menu), możemy rozpocząć sezon. Prawdziwym Nascarowcom polecam rozgrywanie pełnych, o 100-procentowej długości wyścigów mających nieraz ponad... 300 okrążeń! Niby to dużo, ale tylko taka praktycznie całodzienna rozgrywka pozwala poczuć prawdziwą atmosferę tych pojedynków. A poczuć można ją naprawdę, bo do pełnego odlotu brakuje chyba tylko wrzasku tłumów, gdy jeden z ulubionych kierowców wraca na tor, zimnych napoi i kręcących się wszędzie sprzedawców tostów i innych odlotowych specyfików.



Czyli, ogólnie rzecz biorąc, jest okej i dlatego muszę wytłumaczyć się z końcowej oceny, która może niektórym wydawać się wygórowana. No bo dlaczego osiem, skoro grafika w sumie jak na dzisiejsze realia jest... hmm kiepska? Dlaczego osiem, skoro nie ma tu żadnych fajerwerków z gier, które dostają takie oceny? Ano rozpocznijcie jakiś wyścig, przejedźcie 200 okrążeń i na 201 wpadnijcie w wielkiego crasha... I nagle z 1 miejsca jesteście na dwudziestym, musicie zjechać do pit-stopu i nadrobić brakujący czas. Poczujcie po prostu atmosferę nascara i wtedy zrozumiecie tę ocenę.

Gierkę tę polecam, jak już wspomniałem, wszystkim, którzy kochają Nascar i wszystkim tym, dla których nie sama grafika jest w grze najważniejsza. Tym Nascar 99 na pewno się spodoba i spędzą nad nim długie godziny, tak jak ja. A zainteresowanych tym tematem odsyłam na stronę www.nascar.com ■

Plusy:
- NASCAR (x1000)
- jedyna w swoim rodzaju
- autentyczni kierowcy
- wyścigi trucków

Minusy:
- grafika i dźwięk

Ocena: 8

CD-ACTION

Producent: Sierra / Papyrus

Wymagania: P100, CDx2, Win 95, 32 MB RAM, SVGA

Dystrybutor: Optimus S.A tel. 0343 655633

Internet: http://www.sierrasports.com

INFO

Tellurian Defence

Tellurian w defensywie

Tellurian Defence to oczywiście następca Telluriana, którego gościliśmy już niegdyś na łamach CDA. Uruchamiając tę grę miałem mieszane uczucia, bo jeszcze dziś pamiętam wrzaski Yasia, który nie mógł zdzierżyć wybryków pierwszej części owego hitu...

INQUISITOR

Akcja rozgrywa się na początku 21 wieku. Cywilizacja człowieka nieledwie wydźwignęła się ze zniszczeń spowodowanych meteorytami, które wcześniej zbombardowały jej powierzchnię, niemal doszczętnie niszcząc główne aglomeracje i zabijając miliony ludzi. Nowa Ziemia została maksymalnie okrojona ze swojego terytorium w wyniku podniesienia się wód we wszystkich oceanach. Mówiąc krótko, nie jest już tak gościnna i miła do zamieszkania jak niegdyś.

Niemal codziennie tornada i elektryczne burze mszczą się, niszcząc na odbudowywane miasta. Mimo to ludzie nie poddali się i uporczywie odbudowywali swoje siedziby. Gdy proces odnowy miał się ku końcowi, Ziemia została ponownie zaatakowana. Większość satelitów i niemal wszystkie główne bazy wojskowe zostają zniszczone jednym potężnym uderzeniem Obcych. Systemy obronne nie zadziałały, a cywilizacji ludzkiej ponownie grozi totalna destrukcja. Właśnie w chwili, gdy Earth Defence Organization wykrywa w stratosferze roje wrogich statków Obcych, zaczynasz swoją misję. Należysz do niewielkiego, nie wykrytego szwadronu myśliwców bojowych, które dzięki swej szybkości i zwinności są w stanie kąsać wroga i zadawać mu duże straty. Jeżeli będziesz potrafił rozegrać taktycznie kolejne misje, być może zwyciężysz. Nagrodą jest oczywiście życie milionów dziateczek, kobiet i takie tam oraz wolna od okupanta Ziemia. Cel szczytny, mimo że wyeksploatowany do szczętu.

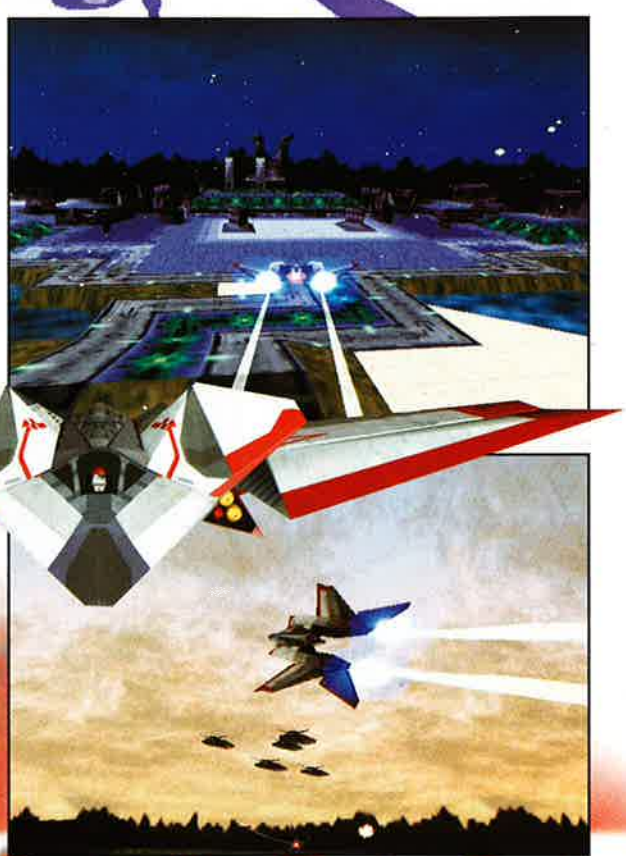
TD rozgrywa się w olbrzymich lokacjach, oczywiście w środowisku pełnego 3D. Policzono, że krajobraz każdego levelu rozciąga się na 16.000 km kwadratowych. Nie liczcie jednak na to, że rzucicie okiem aż po widnokrąg, gdzieś hen na horyzoncie. Właściwie widać tylko dziób naszego statku. Sytuacja zmienia się nieco, gdy jesteśmy w mieście. Wieżowce kłują brudnoszare niebo. Jak w prawdziwej aglomeracji budynki stoją ciasno, przyciśnięte do siebie. Przepaście, kaniony pomiędzy nimi kryją pędzące po drogach samochody. Miasta wyglądają naprawdę ciekawie, ale jakoś nie poprawia to ogólnego klimatu giery.

Wełnista mgła jest wszechobecna i prawdę powiedziawszy po godzinie dosłownie już nią rzyg@%#m. Wreszcie wkroczyłem do opcji i wyłączyłem foga, co i tak niewiele pomogło. G-Police - gierka, która miało nieco podobny klimat, graficznie było o niebo lepsze. Tam wszystko było soczyste, pełne barw, a przede wszystkim WYRAŹNIE widoczne! W Tellurian Defence można odnieść wrażenie, że monitor nam się rozregulował. Doznania wizualne przypominają grę w Quake z monitorem skierowanym w stronę otwartego okna, za którym świeci, przy południowe słoneczko. Tak zdaje się ma jednak być, bo nawigacji nie dokonujemy za pomocą zawodnych patrzałek, lecz dzięki zaawansowanemu systemowi DISA, który pozwala na ustalenie położenia wszystkich celów strategicznych, jednostek przeciwnika (obok cyfrowego obrazu na monitorze są to również dane o jego szybkości, odległości o naszej jednostki, itp.). Mówiąc krótko, gały nie są potrzebne zawodowcom. Właściwie to i tak niewielka strata, 3/4 krajobrazów to jakieś górki i wzniesienia, niekiedy trafiamy na aglomerację i prowadzące do niej autostrady. Ogólnie tła są bardzo monotonne i gdyby nie ciągłe zagrożenie walką, mój statek roztrzaskałby się o grunt (bo zasnąłbym za kierownicą). Pewnym urozmaiceniem miała być możliwość "nurkowania" do wody, lecz również dobrze możecie zanurzyć się w wannie i zamknąć oczy. Ciemno i głucho, od czasu kilka bąbelków na osłodę. Ostatecznie, brzydka stylistyka myśliwca oraz bardzo przeciętne intra pomiędzy poszczególnymi misjami, nie poprawiają ogólnego wizerunku gry. Dobrze chociaż, że efekty świetlne w real-time są na właściwym poziomie i stanowią miłe urozmaicenie dla ogólnej monotonnii i szarzyzny tej giery.

Grę należy rozpocząć od pięciu misji treningowych, dzięki którym poznamy specyfikę lotu naszego myśliwca i nauczymy się nim kierować w trakcie akcji bojowej. W T.D. znajdziecie aż 30 misji w trybie single oraz możliwość gry w sieci. Oczywiście zadania polegają przede wszystkim na zniszczeniu określonych jednostek wroga, ochronie obiektów naziemnych i latających, niekiedy - misjach ratunkowych. Warto nadmienić, że misje zostały napisane przez Morgana Gendela, czyli faceta, który napisał scenariusz do "Star Trek: The NEXT generation" i "Deep space Nine". Nie mogę jednak powiedzieć, że gra wyraźnie na tym zyskała, misje są po prostu standardowe, chociaż dość interesujące.

Prawdę powiedziawszy zadania są bardzo zbliżone do tych z Xenocracy. Ogólnie T.D. bardzo przypomina mi tamtą grę, tyle że Xenocracy było bardziej rozbudowane. W T.D. możemy patrzeć tylko na pulpit statku i nie ma innych, możliwych ujęć. Poza tym, HUD jest nieco niewygodny w użyciu, zwyczajnie słabo widać poszczególne parametry w trakcie akcji bojowej. Na uwagę zasługuje natomiast hangar, czyli specjalny pulpit, gdzie znajduje się symboliczne przedstawienie naszego statku oraz poszczególne rodzaje broni, które możemy zabrać na pokład. Żelastwa jest naprawdę sporo i obok scenariusza misji jest to najmocniejsza strona gry. Jednocześnie broń świetnie sprawdza się w akcji, a duża "ładowność" naszej maszyny pozwala na bardzo interesujące eksperymenty z konfiguracją uzbrojenia. Wśród tych zabawek znajdują się modele wysoce destruktywne, jak np. Manifold Rocket (można ich załadować tonę) czy Mongoose Rocket (dwie tony na pokładzie), pociski powietrze-powietrze: R10 Palladin Missle (zasięg 1 km). Jest też małokalibrowe działko do dziurawienia poszycia wrogich statków oraz paleta bomb. Sprzęt i okręt jest upgradeowany po wykonaniu określonych misji, co umożliwia zwiększenia walorów bojowych. Multiplayerek oznacza możliwość gry via LAN, modem i Internet. W jednej sesji może zmieścić się aż 16 zawodników, co i tak zdaje się, nie przyciągnie widzów do Telluriana.

U dołu: "Spacer" po rozwidlonym niebie zawsze sprawia radochę, ale nie na tym polega grywalność.



Plusy:
- miła muzyczka
- misje takie sobie, ale mogą być
- ładne miasta

Minusy:
- wtórność
- brzydota
- słaba grywalność
- perfekcyjna mgła (nic nie widać)
- żałosna woda
- 2 CD - na co?!

Ocena: 4

Tellurian Defence jest grą bardzo przeciętną i małą pociągającą. Scenariusz i realizacja pomysłu to powielena po wielokroć kalka. Grywalność na niskim poziomie, w miarę atrakcyjna muzyka i taka sobie graficzka, to wszystko co można powiedzieć o tej grze. Prawdę powiedziawszy, kupicie sobie lepiej "starutkiego" ale o niebo lepszego Privaterra 2 albo Wing Commandera czwóreczkę. W Tellurian Defence można grać jedynie w silnym stresie spowodowanym zniknięciem z rozgwieżdżonego nieba wszystkich innych gier typu fly-combat. To na tyle. Koniec odbioru. ■

INFO

D-ACTION	**Producent:** Psygnosis
Wymagania: P 166, 32 MB RAM, 3Dfx, CD ROMx4	**Dystrybutor:** CD Projekt tel. (022) 8257121
Internet: http://www.psygnosis.com	

The Creed

Czar czarnych kryminałów

Apokaliptyczne wizje, upadające cywilizacje, bezsilność, słowem - typowe objawy końca wieku, spotęgowane dodatkowo występującym dziwnym trafem w tym samym czasie końcem tysiąclecia. To czeka nas wprawdzie i w tej rzeczywistości, choć chyba tylko w wątpliwej jakości proroctwach. Jeśli jednak takie klimaty kogoś pociągają, powinien sięgnąć po produkcję Insomnii: jej bohaterowie nie dość, że wylądowali w miejscu jak najbardziej niecywilizowanym, będącym właściwie dość otwartym polem walki trzech organizacji, to jeszcze sami do "najczystszych" nie należą...

ALLOR

Za granie zabierają się osobnicy coraz starsi. Wprawdzie na listę obowiązkowego wyposażenia świetlic Klubów Spokojnej Starości pecety czy konsole jeszcze nie trafiły, ale wszystko wskazuje na to, iż w niedługiej przyszłości i tam znajdą się osobnicy uprzyjemniający sobie czas bieganiem z mordem w oczach w Tremble XL Arenus Colossus czy Real Contest 321. Takie powszechne zawędrowanie PC pod strzechy ma jednak właściwie same pozytywne cechy. Ot, choćby coraz większa przyjazność oprogramowania, tudzież bliższa doskonałej niezawodność. Starsi wykazują przecież zazwyczaj dużo mniejszy entuzjazm po zobaczeniu Generała Protection Failure; czy też pojawiające się coraz częściej tytuły adresowane wyłącznie dla nich - zarówno z powodu skomplikowania, jak i też niezbyt odpowiedniej dla "niewyrobionego" uczestnika wydarzeń zawartości.

I o ile ta pierwsza grupa "dorosłych" gier obecna jest już na rynku od długiego czasu i poszczycić się może sporą liczbę przedstawicieli nie prowokujących nikogo do wszczynania krucjat, to druga dopiero się z powijaków wygrzebuje, a nowe produkcje zdarzają się jeszcze rzadziej niż dni bez wywalającego się okienka. Można to oczywiście uzasadniać ich ogólnie szkodliwym oddziaływaniem na psychikę młodych, ale po to są w końcu wszystkie te instytucje certyfikujące, by zadbać o odpowiednie oznakowanie i jego respektowanie przez sprzedawców, no i oczywiście rodziców - bo to przecież oni mają zawsze ostatnie słowo. Poważne podejście do tych spraw pewnie nie każdemu się spodoba, ale jest praktycznie jedynym wyjściem, jeśli na rynku mają się pojawić tytuły z ciemnymi postaciami w roli głównej - i nie chodzi tu bynajmniej o noszone ubranie czy kolor skóry.

Po takim przynudnawym wstępie można się już z czystym sumieniem zabrać za opis naszego delikwenta. Jak wynika ze wstępu, są to niezupełnie wesołe przygody dwójki "kochających się" bohaterów. Jednym z nich jest facet, niejaki Guy Wolfe, zajmujący się w ostatnich czasach kolekcjonowaniem głów, za które wyznaczono nagrody, a drugim - Gene Matrix, galaktycznej sławy pani przestępca, "przez przypadek" jedną z takich cennych głów posiadająca. Tak się jakoś dziwnie złożyło, że nasza dwójka zalapała się na wspólny lot na Ziemię (tak właściwie, to Guy zalapał na niego Gene, by zdobyć wyznaczoną za nią nagrodę - nie wnikajmy jednak w szczegóły...), ale po drodze przydarzył się im "mały", "przypadkowy" wypadek, zakończony ewakuacją w kapsułach ratunkowych. A fakt, że najbliżej położona planeta zwala się Outpost IV, a miejsce lądowania - Cerberus, był już tylko zbiegiem okoliczności. I to tym razem rzeczywistym...

Wylądowali więc sobie nasi bohaterowie w owym Cerberusie i już mieli wyjaśnić ostatecznie wszelkie narosłe nieścisłości, wyrównać zaległe porachunki, gdy wtem pojawił się patrol miejscowej policji. Strużе prawa, nie mając respektu dla powagi sytuacji ani piękna słów przez strony wypowiadanych (które rodzimych cenzorów czy co spokojniejszych tłumaczy doprowadziłyby pewnie do stanu przedzawałowego - są bowiem bardzo, jakby to powiedzieć... "soczyste"), zabrali się do egzekwowania prawa, w tym wypadku jednoznacznie dla bohaterów nieprzyjemnego. Na szczęście nasza para poradziła sobie z nimi bez większych problemów i już w pojedynkę zabrała się za zbieranie funduszy niezbędnych do wyrwania się z miejsca swych przymusowych wakacji. W tym miejscu zaczyna się rola gracza, gdyż choć formalnie przejmujemy sterowanie nad wybranym bohaterem już w momencie lądowania, to poza wysłuchaniem dialogu i pozbyciem się policji, za wiele w ciągu tej minuty nie zwojujemy. Za to od początku drugiej rozpoczynamy już naszą osobistą walkę o przetrwanie - w pełnym tego słowa znaczeniu.

Szmal zdobywa się w bardzo prosty sposób: wystarczy wykonywać misje. Jest ich w sumie ponad sto pięćdziesiąt, a ich zlecaniem zajmują się trzy najpotężniejsze organizacje Cerberusa: The Governmet, The Brotherhood i The Order, czyli na nasze: Rząd,

Bractwo i "Porządek". Ci pierwsi, jak to się zazwyczaj przyjęło, zajmują się sprawowaniem władzy, najlepiej zresztą w formie absolutnej, przez co nieraz będziemy mieli okazję do założenia podsłuchu, by rządzący mieli pełny wgląd w nastroje społeczeństwa (co, jak wiadomo, umożliwia tłumienie wszelkich buntów już w zarodku). Nieco lepsi są braciszkowie, bo choć też najnormalniejsi nie są (kto przy zdrowych zmysłach chciałby w takim miejscu zachować prawość?), to przynajmniej pracując dla nich, gracze (normalni) nabawią się najmniejszego kaca moralnego. Natomiast dla lubiących to uczucie wymarzonym pracodawcą będzie "Porządek", gdyż to właśnie oni odpowiadają za większość zdarzających się w tym miejscu kradzieży, rozbojów i zabójstw.

Jak widać, każdy coś miłego dla siebie znajdzie, tym prościej zresztą, iż jakichś wielkich przeciwwskazań przeciwko pracy dla wszystkich trzech organizacji nie ma - w końcu naszym nadrzędnym celem jest wyrwanie się z tego zakazanego miejsca. Nie myślcie jednak, iż jest to - dzięki takiej dowolności - zadanie łatwe! Jeśli w drodze z miejsca lądowania do holograficznego terminala (skąd bierze się misje) nie zobaczycie przynajmniej jednej strzelaniny, to mieliście wielkiego pecha!!! Tutaj jest to bowiem na porządku dziennym, a że startujemy z dobrymi chęciami oraz pięściami,

Co w grze

- 2 postacie do wyboru
- Ponad 150 misji!
- 15 misji multiplayerowych
- Ponad 420 pre-renderowanych tel
- Żyjące swoim życiem miast
- Około 35 typów broni, pojazdów, mechów
- Wykorzystanie akceleratora

więc najlepiej w takich wypadkach przechodzić na drugą stronę ulicy. Nawet pistolet (który można zabrać dwóm martwym nieszczęśnikom z patrolu wysłanego do kapsuły) niewiele zmienia, bo na zwykłego gołoklatowca z nożem wywalicie cały magazynek zanim nie padnie! Owszem, później dostanie się shotguna, pistolet maszynowy czy miniguna (i inne wynalazki), będzie można korzystać (jak w Syndicate) z pojazdów, ale i tak życie mamy jedno, a wrogów jest wielu... W dodatku walka wcale nie jest przyjemnością. Pomijam tu nawet fakt, że nie powinna ona być przyjemnością w żadnym wypadku, ale jeśli już jest to jeden z głównych celów gry - w dodatku adresowanej dla starszych graczy - to można by chyba oczekiwać, iż przynajmniej jej rozstrzyganie nie będzie ciągłą walką z nie najlepszym sterowaniem. To zresztą nie jedyna jej wada, bo drugą jest skuteczność broni. Jeśli, jak już wspomniałem, na jednego gostka bez kamizelki kuloodpornej potrzeba około piętnastu strzałów, to ja przepraszam - coś tu jest chyba nie tak. No, chyba że przyjmie się, iż policja chodzi z bronią gazową lub wiatrówkami... Daloby się to jednak przeżyć (można bowiem bawić się w uniki i inne odskoki w bok), gdyby nie wspomniana konieczność walki z interfejsem.

Zacznijmy jednak od początku. Grafika przypomina rozwiązania zastosowane w Tunguska czy Alone in the Dark - na statycznych tłach przesuwają się postacie 3D, a akcję obserwujemy ze statycznie rozmieszczonych kamer. Pomimo zalet w postaci dobrego wyglądu, ma to jednak przynajmniej jedną wadę - skokowe przechodzenie na nowe lokacje. Przy normalnym chodzeniu jest to tylko dokuczliwe, bo dzięki zmianie ujęć musimy się na nowo orientować w terenie, ale w trakcie walki... trafienie w kogoś za pierwszym razem graniczy z cudem, a amunicja jest oczywiście limitowana. Można sobie wprawdzie pomagać myszą, ale i tak bez żmudnego treningu nie ma nawet co marzyć o zakończeniu starcia bez draśnięć - prędzej zakończymy je w kałuży własnej krwi. Mimo to osobnicy lubiący mroczne klimaty powinni wskrzesić w sobie wystarczająco wiele entuzjazmu, by do interfejsu się przyzwyczaić - w czym dodatkową pomocą będzie bez wątpienia możliwość dowolnego przypisania klawiszy.

Objawieniem The Creed bez wątpienia nie jest, ale swoje miejsce na rynku z pewnością znajdzie: do sterowania można się bowiem przyzwyczaić, a negatywny klimat przez niego serwowany wielu będzie się podobał - podobnych tytułów zbyt wielu się przecież nie znajdzie. Warto w tym miejscu jednak jeszcze raz przypomnieć: w żadnym wypadku nie jest to gra dla każdego. Pomijając nawet jej niestosowność dla młodszych, będzie ona niestrawna i dla bardzo wielu osób dorosłych. No, chyba że ktoś lubuje się w słownictwie spod najgorszych budek z piwem, zakrapianym strzałami i rozlewem krwi...

CD-ACTION	**Producent:** Insomnia Enterlainment
Wymagania: P133, 16MB RAM,CDx2, Win 95/98, DirectX 6.0	**Dystrybutor:** Insomnia Enterlainment
Internet: http://www.thecreed.com	

INFO

DEMO NA CD 11/98 CD-ACTION

Plusy:
- mroczny klimat
- nie najgorsza grafika
- dwie postacie do wyboru
- około 150 misji
- swoboda działania

Minusy:
- nie dla każdego!!!
- kłopotliwy interfejs
- stałe ujęcia kamery
- zmiana ujęć kamer przy zmianach lokacji
- dziwna skuteczność broni

Ocena: 7

Fly Hunter

Mały może... bardzo niedużo

Pamiętam taki rysunek Mleczki: na pierwszym planie leżący na wznak słoń, z bardzo zaskoczoną miną. Obok dwa małe żółwie. Jeden z nich mówi do kumpla: "wiesz, są takie chwile w życiu żółwia, że musi komuś dać w mordę". Są też takie chwile w życiu recenzenta, że i on musi zapomnieć o dobrym wychowaniu, obiektywizmie itp. i po prostu poznęcać się nad jakąś gierką.

UGLY JOE

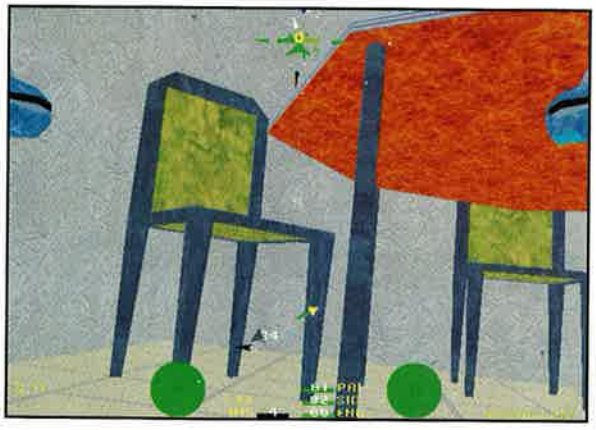
Zwykle recenzując jakąś grę, nawet gdy dany tytuł niezbyt przypada mi do gustu, biorę poprawkę na to, że są gusta i guściki, i sam fakt, że coś mi się nie podoba, nie znaczy jeszcze, że dana gra jest do bani. Wiję się wtedy jak na mękach i próbuję znaleźć to "coś", co może spodobać się innemu odbiorcy. Co jednak zrobić z produkcją,

która tak naprawdę nie ma w sobie nic, co warte jest cieplejszej wzmianki? Ano trzeba ją opisać, by ostrzec potencjalnych klientów.

Taką właśnie grą, której nie poleciłbym nawet swemu najgorszemu wrogowi (hi Peter Pan :-)), jest Fly Hunter. Nie wiem, dla kogo jest adresowana. Teoretycznie powinni zainteresować się nią zwolennicy zręcznościowo potraktowanych symulatorów lotu lubiący rozmaite odjazdy. Gra symuluje bowiem lot rozmaitymi typami maszyn bojowych, ale jej cel (i miejsce akcji) jest dość oryginalne. Otóż - naszym zadaniem jest eksterminacja (co czasem oznacza też chwytanie żywcem) wszelakiego rodzaju latających insektów (muchy, komary, szerszenie, osy, pszczoły, ważki itp.), jak i ich gniazd. A gdzie walczymy - otóż m.in. (jak się zdaje) we wnętrzu restauracji typu fast-food. Kuchnia, kibelek (!) etc. Co nie znaczy, że tylko tam. Misji jest ponad 30, w tym i takie, których akcja dzieje się na... orbicie Ziemi. Nie muszę dodawać, że nasze maszyny, dzięki rozmaitym cudom nano-technologii odpowiadają wielkością w/w insektom, więc np. ważka jest dla nas takim zagrożeniem, jak gdzie indziej parka F-14 Tomcat.

Pomysł - ciekawy (choć... od czego spray na owady latające i rozmaite trutki?). Ale wykonanie... paskudne. Delikatnie mówiąc. Początki są jeszcze niezłe i zgodne z wszelakimi kanonami sztuki. Możemy więc wybrać sobie z ładnego menu maszynę (choć na początku nie ma specjalnie w czym przebierać.. ale w sumie jest 5 pojazdów), pokryć ją jedną z dostępnych tekstur, tudzież upgradeować o rozmaite, a dostępne (gdy się ma kasę) elementy: różne typy uzbrojenia (około 14) czy dodatkowe

U dołu:
Tu można tylko milczeć...



bajerki (dopalacze, sensory itp.) - tych jest mniej więcej 15. W obu wypadkach autorzy błysnęli nawet poczuciem humoru i jeśli już ktoś ma tę grę w ręku, to radzę się wgryźć w opisy tychże power-upów, parę razy można się nieźle ubawić ("rakiety anty-świerszczowe" :)). Do wyboru tak misje solowe, jak i w sieci (parę różnych trybów).

Wszelako gdy w końcu przebrniecie przez dość skomplikowane menu konfiguracyjne i ruszycie do akcji, miny Wam zrzedną. I to znacznie. Gdy zobaczyłem, co dzieje się na ekranie, przetarłem oczy. Wymagania sprzętowe (nawet minimalne) gry są takie, że Unreal by pozazdrościł, natomiast to, co widzimy na ekranie przypomina średniej klasy symulator lotu z czasów przed-akceleracyjnych! Naprawdę nie wiem, co robi w czasie gry dopalacz grafiki! Moim zdaniem - nic. Wrażenia są bowiem żenujące: paskudne tekstury, toporne kształty, fatalne kolory. Teoretycznie obraz akcji widzimy tak jak owady ("bug eye view"), lecz ja to między bajki włożę; jak tak dalej pójdzie, to następna gra wyświetli nam obraz w trybie tekstowym, z komentarzem, że to "widok z oczu (?) ameby". Efekty strzałów, eksplozje... nawet pisać się nie chce. Zresztą nie ma o czym. Cut-scenki - całych sześć (no, są całkiem, całkiem). Latające owady za to wyglądają... tak jak w naturze, tj. zwykle po ekranie śmiga sobie coś, co rzeczywiście przypomina ślady, jakie niekiedy pozostawiają na

szybach muchy. Czarna kropka, która czasem robi się większa, a przy dużej dozie szczęścia przekształca się nawet w coś, co przypomina z grubsza muchę czy pszczołę.

Co gorsza, sterowanie w grze wcale nie zalicza się do przyjaznych czy prostych. Wprost przeciwnie. Zasadniczo bez joya grać można, ale nie polecam. A i z joyem wcale nie jest wesoło. A to teoretycznie ma być przecież ambitna zręcznościówka!!! Zgrzytałem zębami, gdy raz po raz waliłem w ścianę (fajne wzorki :)). A naturalnie kolizja ze ścianą czy jakimkolwiek

innym obiektem nie wychodzi nam na zdrowie i po chwili... adios! Jedyne co może od biedy bronić grę, to luzackie teksty (speeche) w tle i takaż muzyka (naturalnie nie mogło braknąć słynnego "Lotu Trzmiela"; a jest i jazz, i rock...). Tyle tylko, że i jedno, i drugie szybko przestaje rajcować i ręce same szukają przycisku reset na obudowie komputera.

O ile nie dziwi mnie fakt, że taka gra powstała (ostatecznie "śpiewać każdy może"), to zdumiewa mnie, że ktoś ją zechciał wydać. Mam nadzieję, że Fly Hunter nigdy nie trafi na polski rynek - a jeśli... strzeżcie się, nabywcy! ■

Plusy:
- luzackie speeche i interaktywna muzyka
- przebłyski humoru tu i tam

Minusy:
- za trywialne na symulator, za trudne na nawalankę
- paskudna grafika
- mała jak moskit grywalność
- ogromne wymagania sprzętowe bez żadnego "przełożenia" na wrażenia wizualne
- wymaga od 122 do blisko 600 Mb na HDD - na co?!

Ocena: 1

CD-ACTION

Producent: Nanotainment LLC

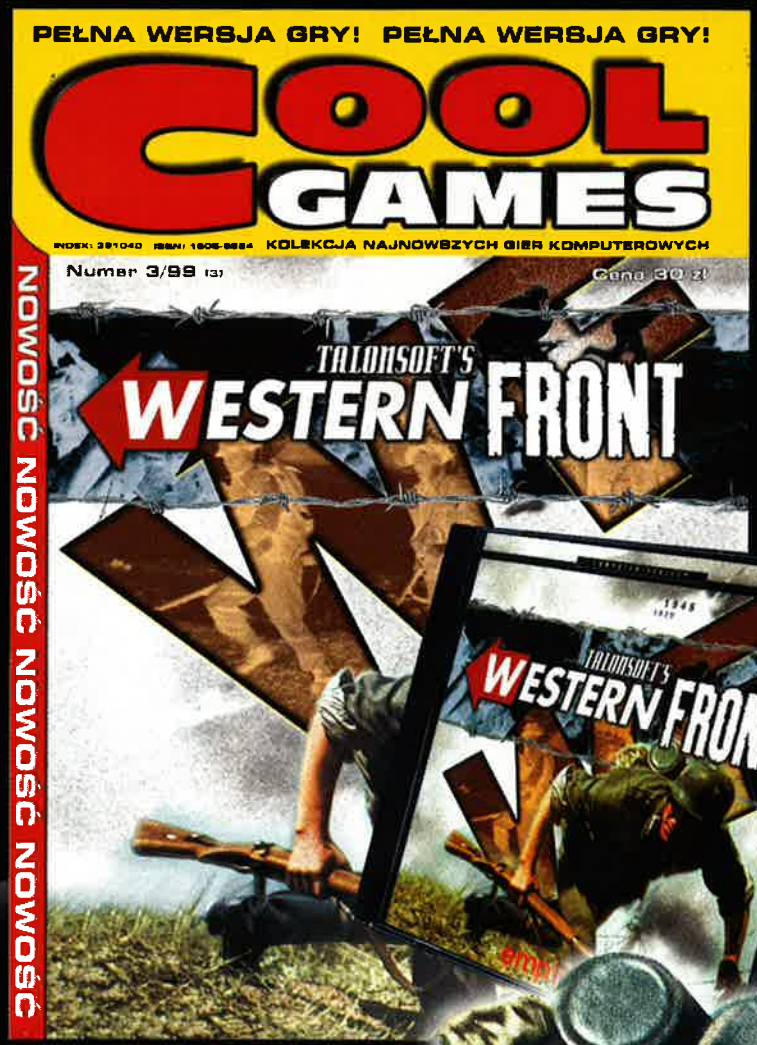
Wymagania: P200MMX, 32 Mb Ram, Win 95/98, CDx12, akcelerator

Dystrybutor: LLC

Internet: http://www.nanotainment.com

INFO

Zachodnia gra za 30 zł!? Cool!



W marcu pełna wersja nowej gry Western Front.
Jak zawsze instrukcja po polsku, poradnik, tipsy.
Wszystko oprawione w plastik!

Trzeci numer czasopisma Cool Games już w sprzedaży.
Szukaj w kioskach i EMPIKACH na terenie całego kraju.

Możesz dostać też:

1/99

2/99

Dorwij swój egzemplarz i w nogi!

Uwaga! Zamów sobie prenumeratę.
Wpłaty: 25 zł za jeden numer.
Konto wydawnictwa SoftPress:

Bank Śląski Katowice S.A.
Oddział Warszawa
10501025-2211360553

Redakcja Cool Games
55-080 Kąty Wrocławskie
Ul. Nowowiejska 5
tel.0601 857583

TALONSOFT

Cybermercs

Obcy 5: rozśmieszenie

Ludzie to jednak dziwny gatunek zwierzęcia. Nie wiem dlaczego, ale na siłę człowiek uparł się, że we wszechświecie musi ktoś - lub coś - jeszcze być. W dodatku jest to zawsze (no, powiedzmy w 95%) brzydki, inteligentny potwór, którego celem jest wyłącznie wyrżnięcie gatunku ludzkiego. Zna ktoś jakiegoś pozytywnego kosmitę oprócz Alfa? Był jeszcze w zamierzchłych czasach taki pacjent, co chciał „go home", ale to było całe wieki temu. Za to obowiązujący na ekranach i komputerach standard jest od lat niezmieniony: jakiś dzielny człowiek broni ziemię przed hordami barbarzyńców z kosmosu.

ELD

Podczas instalacji Cybermercs czytam podtytuł na instrukcji; „The Soldiers of the 22ND Century". Myślę sobie: „No, no. Ciekawe jak za przeszło sto lat będzie wyglądał dzień powszedni żołnierza. Jak będę nadal się tak odżywiał, to sam na pewno się o tym nie przekonam". Po instalce nadszedł czas na odpalenie tego cuda. Oglądniecie dema nie było najszczęśliwszą decyzją. Jeszcze pół godziny po jego zobaczeniu miałem atak śmiechu. Wyobraźcie sobie majestatycznie płynący po kosmosie frachtowiec. Teraz akcja przenosi się na jego pokład i widzimy czterech uzbrojonych po zęby żołnierzy przemierzających czujnie korytarze. Nazywając rzeczy po imieniu - dziwnie znajome korytarze. Zresztą żołnierze także wyglądają znajomo, chociaż ta panienka z miotaczem nie wygląda na porucznik Ripley. Bardziej na Cole, ale mniejsza o to. Potem akcja robi się jeszcze bardziej „dramatyczna" (czytaj: śmieszna).

Po tym uroczym wprowadzeniu autorzy raczą nas samą grą. Potraficie sobie wyobrazić wymieszane Incubation z Diablo (o, już się ślinią...) plus coś z Obcego? Trudno, ale jak się okazuje - wykonalne. Klimat, typy zadań i kilka innych cech jest wybitnie zerżniętych z Incubation, natomiast samo przedstawienie tego jest identyczne jak w Diablo. Ustawienie kamer, porozrzucane apteczki niby flaszki z maną i zdrowiem, skróty klawiszowe, a nawet ikonki na ekranie są diablowate (chodzi mi o ich rozmieszczenie). Nadal trudno to sobie wyobrazić? Może rzut okiem na screeny Wam to ułatwi. Pora na konkrety. Jak się domyśliliście z podtytułu, gracz wciela się tu w postać dzielnego żołnierza (raczej najemnika, ale tytuł jest jaki jest), który w XXII wieku będzie w pojedynkę wykańczał brzydkich i złych kosmitów.

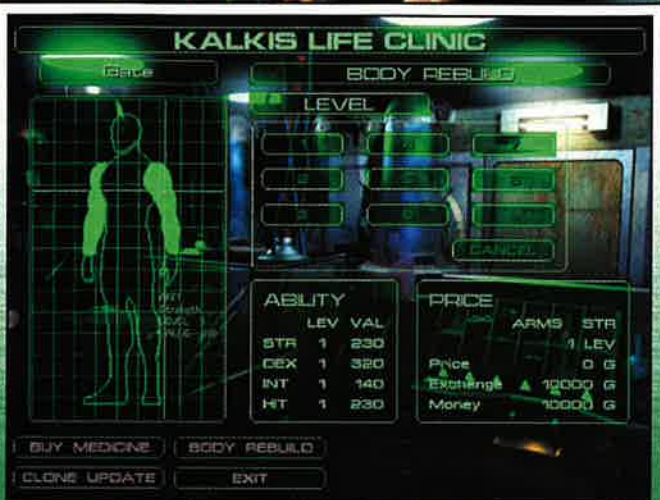
Do wyboru są cztery postacie, w tym jedna kobieta. Różnią się oni oczywiście zdolnościami, których jest zaledwie kilka. Siła, inteligencja, sprawność, odporność. Z własnego doświadczenia wynika, że i tak największą zaletą jest siła. Napakowany koleś może nosić więcej uzbrojenia i gadżetów, a to jest najważniejsze w Cybermercs. Przed wyruszeniem na każde

U góry:
„Czas na odpalenie tego cuda"

zadanie możemy zwiedzić kilka ciekawych miejsc. Jest to wręcz żywcem ściągnięte z Incubation. Możemy zatem odwiedzić lekarza i sklepik z bronią oraz gadżetami. U lekarza możesz zakupić apteczki przydatne podczas misji oraz - co mi się bardzo nie podoba - podszlifować swoje parametry. Jeżeli stać Cię, to za nędzne dolce możesz sobie tutaj poprawić inteligencję bądź też siłę. Tylko jaki to ma sens? Te umiejętności powinny wzrastać w walce, a nie w jakimś laboratorium. Chociaż z drugiej strony jest to chyba prostszy sposób niż chodzenie na siłownię, prawda? Za to w sklepie z „zaopatrzeniem militarnym" wszystko jest w porządku. Każda broń ma swoją wagę i na przykład cherlawa panienka nie zabierze na tę wycieczkę wyrzutni rakiet.

Broni jest sporo. Pistolety, shotguny, karabiny maszynowe, lasery, miotacze płomieni, wyrzutnie rakiet, granaty itd. Do tego od czasu do czasu w jakimś zadaniu będziesz mógł wbić swe ciało w mecha. Jak widzicie, każdy znajdzie odpowiednią dla siebie zabawkę. Mi najbardziej do gustu przypadł miotacz płomieni. Mając go w rękach, żaden obcy nie podskoczy. Do dyspozycji masz również spory wybór gadżetów, od kamizelek i hełmów po różniastą amunicję do swoich ulubionych giwer. Ciekawostką są chipy z... inteligencją. Jeżeli Twój żołnierz jest niezbyt mądry, to pakujesz mu w czerep dwa chipy i po sprawie. Robi się z niego od ręki bystrzak jakich mało. No, to chyba wszystko. Uzbrojony i rzetelnie przygotowany możesz ruszyć na spotkanie swego przeznaczenia. Misje są, powiedzmy sobie szczerze, raczej nudne. Przeważnie brzmią one mniej więcej tak: „uratuj 70% jeńców", „zabij aliena X", „znajdź chip X", „zabij 70% obcych"... Czasami mamy jeszcze ograniczenie czasowe, ale sporadycznie. Całe nasze zadanie ogranicza się do łażenia po korytarzach, dokach, hangarach, a nawet crew-roomach różnych statków i baz kosmicznych, i wykańczaniu olbrzymiej ilości obcych. Jedynym urozmaiceniem są od czasu do czasu poszukiwania odpowiedniego klucza do jakichś drzwi.

U dołu: „Jak widzicie - każdy znajdzie odpowiednią dla siebie zabawkę..."



Wygląd przeciwników to coś, co u jednych zapewne wzbudzi atak niekontrolowanego śmiechu, a innych z miejsca odrzuci od Cybermercs. Obcy wyglądają makabrycznie, a zarazem zabawnie. Najczęściej spotykani i najsłabsi kosmici przypominają skrzyżowanie konika morskiego z dżdżownicą. Oprócz tego mamy tu jakieś cybernetyczne psy, meduzy oraz coś, co wygląda jak ryba plująca... laserem. Jako tako wyglądają tylko blaszani kosmici. Co dziwne, wszyscy Ufole mają czerwoną krew! Byłem pewny, że jako istoty pozaziemskie płynie w nich coś zupełnie innego... Sposób, w jaki giną, także należy do zabawnych, bo jak w dzisiejszych czasach traktować to, że przewracają się sztywno na wznak, jakby miotłę połknęli.

Reszta szaty graficznej też nie jest zachęcająca. Kolory typowo Quake'owe („jedynka"), cały czas prawie identyczne pomieszczenia, a do tego jeszcze w większości lokacji jest ciemno jak w... no wiecie - jak wtedy, kiedy wieczorem prąd wyłączą. No, ale nie ma co się dziwić, iż grafika jest tak słaba. Spójrzcie do stopki na wymagania. Akustycznie jest również słabo. Muzyczka, owszem, nawet pasuje do gry, ale niestety cały czas powtarza się ten sam utwór i po kilkunastu minutach zaczyna to denerwować. Krzyki obcych oraz huk broni są na poziomie żenującym. W sumie można całkiem spokojnie wyłączyć dźwięk.

Jak sami widzicie, Cybermercs ma całą listę minusów, ale mimo to, przez kilka dni grało mi się całkiem przyjemnie. Nie wiem kompletnie dlaczego tak wciąga. Może akurat miałem po prostu ochotę pograć w coś nieskomplikowanego, a może Cybermercs to mimo wszystko dobra gra? Jeżeli ktoś lubił Incubation, to również ten tytuł powinien mu się spodobać. Szczególnie do gierczowania zachęcam osoby z dużym poczuciem humoru, gdyż tutaj trzeba posiadać takowe, albo mieć nerwy ze stali. ■

DEMO NA CD 1'99

Plusy:
- hmmm... mimo wszystko wciąga
- może prosty interfejs?

Minusy:
- fabuła i misje
- grafika
- dźwięk
- zero oryginalności

Ocena: 6

INFO

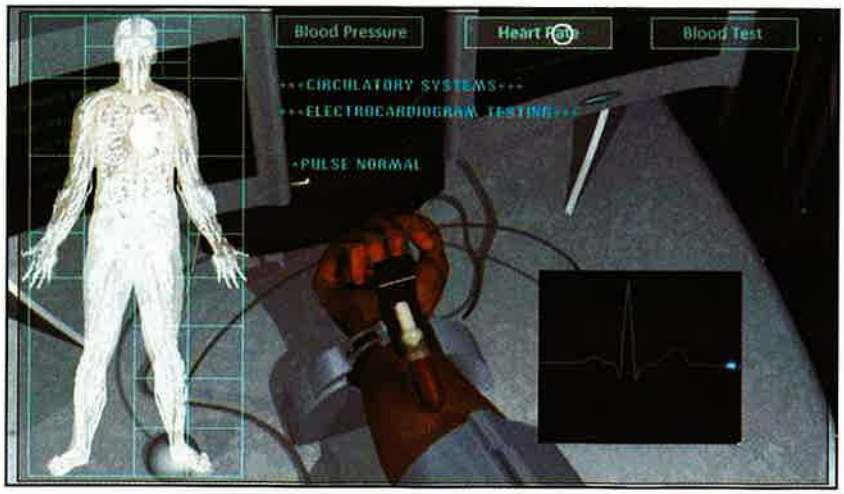
D-ACTION	**Producent:** Digital Impact
Wymagania: P90, 16 RAM, WIN 95, CDx2, karta muzyczna	**Dystrybutor:** Digital Impact
Internet: http://www.???	

Biosys

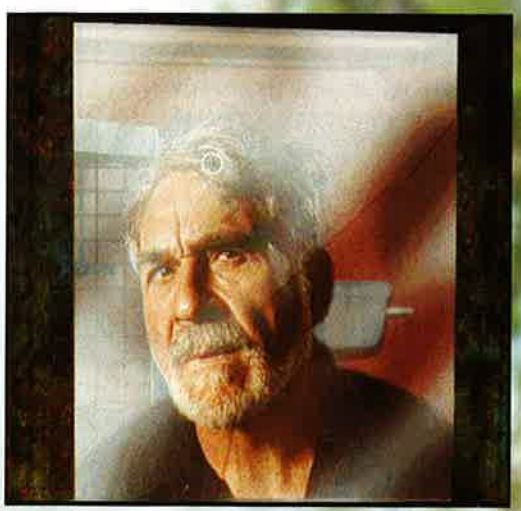
Sztuczny ogród

Lato wokół, niebo rozświetla kłujące i porażające oczy ostre światło słońca, roślinki w najlepsze sobie rosną, soczyste owoce kiwają się miarowo na gałęziach drzewek, poruszanych leciuteńkim, orzeźwiającym wiaterkiem, a w oddali rysuje się ptaska, niczym nie zmącona tafla jeziorka. Jedynym niepokojącym objawem tej sielanki jest odgłos potężnego wentylatora, nadający się bardziej do chłodzenia rozgrzanego do czerwoności procesora Pentium 120 podkręconego na 500 MHz. Po co ten wiatrak oraz słupki z dziwnymi urządzeniami mierzącymi wilgotność powietrza, temperaturę oraz obecność w nim trujących gazów? I dlaczego deszcz zaczyna padać po wciśnięciu czerwonego guzika z narysowaną chmurką?

JASPIN

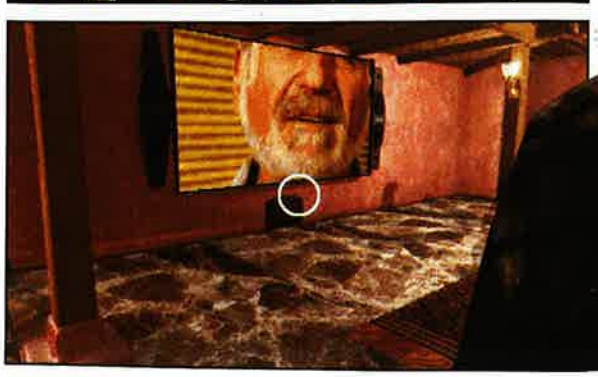


Z powyższymi i znacznie poważniejszymi pytaniami zetknie się bohater najnowszej przygodówki Biosys, czepiającej się powszechnego problemu ekologii, środowiska oraz biomedycyny. Z chwilą wyjścia z menu startowego, gracz powinien przygotować się, iż znajdzie się w niemiłym otoczeniu zagadek, tajemnic i potężnych znaków zapytania. Przygodówki oczywiście są mistrzami w tworzeniu gęstej od tajemnic atmosfery. W przypadku Biosys mamy do czynienia z cierpiącym na porządny zanik pamięci poważanym naukowcem, któremu jak się wydaje przydzwoniono w głowę co najmniej kafarem do wbijania pali pod most. Nie wyszło mu to na dobre, gdyż oprócz ucieczki z pożaru i dziwnych strzępków wspomnień związanych z uprawą jakichś roślinek, bohater ma absolutną pustkę w głowie, niczym wypatroszona dynia przygotowana na Halloween. Pobudka w lesie typu tropikalnego w otoczeniu ptaszków ćwierkających z obca, niekoniecznie musi należeć do przyjemnych, tym bardziej, że właściwie nie wiadomo co robić, kim się jest i jak się w takiej sytuacji znalazło...



Udało:
Zmiana atmosfery z domowej na tropikalną może być bolesna.

Wygląd bohatera, którym kierujemy, pozostaje dla grającego tajemnicą - tak jak zresztą wszystko na samym początku - a widok na uroki świata uzyskany został dzięki oczom głównej, znajdującej się w niebagatelnych kłopotach, postaci. Poruszanie się po terenie zminimalizowano jak tylko było to możliwe, co oczywiście wpływa na wygodę i łatwość obsługi. Ruszając mychą, kursor w odpowiednich momentach, czyli tam, gdzie bohaterowi rzuci się w oczy ścieżka, zmienia się w strzałkę wskazującą kierunek, w jakim się ruszymy, jeśli posłużymy się lewym klawiszem mychy. Kierunek patrzenia zmieniamy w taki sam sposób jak w Quake'u, po wpisaniu z konsoli komendy "+mlook", czyli posługując się myszką i jeżdżąc po jej "dywaniku" w dowolnych kierunkach nieograniczoną ilość razy. Teren poruszania się wydał mi się nieco ograniczony, gdyż należy pogodzić się z ustalonymi z góry ścieżkami, po których, kierując bohaterem, możemy stąpać. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie mały drobiazg - po każdym naszym powziętym kroku pokazywana zostaje szybko mapka terenu, a na niej zakreskowana trasa, którą po tym "jednym" kroku bohater pokonuje. Mapa jest wprawdzie obszerna, ale żal w dołku ściska, że nie można zajść na te rozległe równiny widoczne na ekranie, będące niestety poza zasięgiem nóg bohatera. W przygodówkach przeważnie przestrzeń przytłacza swoim ogromem, tutaj niestety mimo powolnego ujawniania sporej liczby lokacji, poczuć się można jak podczas jazdy w windzie, gdzie możliwości wyboru trasy nie są specjalnie urozmaicone.



Patrząc na oprawę graficzną gry, widać jak na dłoni, że nieco się grafikom myszki zbuntowały. Pomijając już terenowe ograniczenie, dopełnieniem nieco marnych widoków jest przeraźliwa statyczność świata, po którym przyszło się naszą postacią poruszać. Czy to dżungla, nowoczesne, biologiczne laboratorium, wymarły, sztucznie stworzony ekosystem - nie dane będzie graczom podziwiać ruchomych elementów, takich chociażby jak poruszające się majestatycznie gałęzie drzewek, pomykające gdzieś pod nogami zwierzaczki, czy oczy w głębokich ciemnościach mrugające zza krzaków. Być może nieco za dużo żądam, ale jeśli ruchu tutaj co zdechły kot napłakał, to jeszcze i bohaterów, z którymi warto by było porozmawiać i wyciągnąć nieco informacji - szukać na darmo. W znacznej

większości przypadków zdobywanie informacji w tego typu gierach odbywało się za pośrednictwem rozmów i znalezisk, które w odpowiednio wydedukowany sposób wykorzystywało się w określonych miejscach. W Biosys jesteśmy zdani tylko na drugie źródło, a

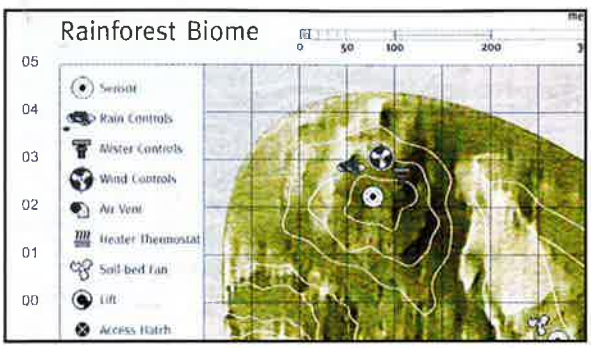
ludzkie, rozmowne postacie możemy podziwiać w najlepszym wypadku na ekranie, odtwarzając kilka sztuk znalezionych kaset video z nagraniami swych byłych współpracowników. Na domiar złego i dobrego, grafika choć uboga nie jest, niczego zachwycającego w niej znaleźć nie można i nie jest w stanie zrzuć z krzesła podziwiającego jej walory osobnika.

Samotność w grze ma swoje dobre strony, gdyż w dużym stopniu zwiększa się dramatyzm, realizm oraz beznadziejność sytuacji, z której należy wyprowadzić w miarę możliwości w jednym kawałku naszego bohatera. Nie jest to łatwe, ze względu na zaawansowany nieco wiek tejże postaci. Nie co dzień się zdarza, aby główna postać miała ponad 50 lat, jednak w rzeczywistości tyle potrzeba, aby stać się szanowanym, poważanym, genialnym naukowcem z szalonymi pomysłami w głowie. "Staruszek" ma nie tylko problemy z pamięcią, ale i zaawansowane kłopoty ze szwankującym zdrowiem, które dają się we znaki w najmniej odpowiednich momentach. Przygodówkowe cechy Biosys uzupełniono bowiem o śladowe ilości RPG, które polegają na konieczności zagwarantowania bohaterowi godziwej liczby godzin porządnego, niczym nie zmąconego snu (w przeciwnym wypadku "zawalik" serducha gotowy), odpowiednią dietę (żadnych słoninek czy puszkowanych świń) z owoców i warzyw oraz umiarkowany, nie za chłody i nie za duszny klimat. Sytuacja oraz otocznie niestety graczowi te zamierzenia w skutecznym stopniu utrudniają i główna postać czasami zmuszona jest do przymierania głodem.

Wyłania się tutaj kolejny mały zgrzycik, polegający na ekspresowym upływie czasu; wydaje się, że w świecie giery wskazówki zegara mają napęd co najmniej odrzutowy i pędzą jak samochody na autostradzie. Ledwo co budzicie faceta z głębokiego snu, jeśli to jest możliwe karmicie i poicie (u góry ekranu wyświetlane są aktualne potrzeby postaci oraz stan ducha), fundujecie niewielki, kilkumilowy spacerek, a już trzeba szykować kolacyjkę i szukać jakiegoś w miarę ciepłego kąta do przetrzymania nocy. A gdzie czas na rozwiązywanie zagadek i zbieranie informacji? Czasami miałam wrażenie, jakbym zamiast porządnego giercowania, hodowała zwierzątko typu tamagotchi - obudź, nakarm, wylecz, wyprowadź na spacer i połóż spać. Element czasowy, czy raczej uzależnienie bohatera od pory dnia, niestety nie wypadło zbyt dobrze w praktyce i bynajmniej nie jest detalem, który zwiększa realizm grania.

Inaczej sprawa wygląda w przypadku samej fabuły, która jest na tyle intrygująca, aby skłonić gracza do nie zwracania uwagi na pomniejsze, niezbyt przyjemne szczegóły i zachęcić do skupienia się na tajemnicach i zagadkach Biosys. Pomimo że postaci do przeprowadzenia bogatej w informacje dyskusji wciąż brakuje, jednak zdobywanie wskazówek inną drogą niż angielska gadka okazuje się także niezwykle zajmujące. Tym bardziej, że w omawianej grze odbywa się to w całkiem atrakcyjny sposób, a zaskakujących niespodzianek po drodze jest co nie miara. Nic nie jest porównywalne z frajdą "przypomnienia" sobie hasła do własnego osobistego komputera, umożliwiającego dostęp do informacji, które jeszcze przed utratą pamięci bohater nasz miał wykute na blachę i był w stanie wyrecytować, nawet gdyby obudzono go z najgłębszego snu, po mocno zakrapianej promilami imprezie. Widać, że scenariusz gry stworzono z dbałością o najmniejsze szczegóły składające się na niezwykle realistyczną fabułę, której nic nie stoi na przeszkodzie (chyba tylko zrządzenie losu czy przypadek), aby mogła w pełni zaistnieć w realnym świecie. Krucjata bohatera wypełniona niebezpiecznymi odkryciami, koniecznością przedarcia się przez niebezpieczne klimatycznie i atmosferycznie skażone tereny, zdobywanie kroczek po kroczku haseł do informacyjnych systemów są jedynie garścią atrakcji, z jakimi można się zetknąć, pogrywając sobie w Biosys. Chociaż giera, niestety, nie uniknęła pewnych

poważnych jak na mój gust potknięć i niedociągnięć, sama fabuła i logiczne, sensownie ze sobą powiązane przygodówkowe zagadki zezwalają na w miarę przyjemną, umysłową zabawę, która nieco przytłamszona słabą grafiką, czy niedopracowanym do końca upływem czasu, jest w stanie przyciągnąć do siebie na długie godziny.



Mieszanka gatunkowa, jaką pochwalić się może Biosys, wpływa na jego unikatowy charakter, natomiast pomniejsze czynniki, jak nieco zaawansowany wiek głównej postaci, sposób poruszania się po otoczeniu oraz niemalże

całkowite zlekceważenie przez scenarzystów postaci pobocznych, czynią z giery produkt godzien zainteresowania gracza, który lubuje się w porządnie pod względem fabuły wykonanych przygodówkach oraz nie obawia się starcia z ekologicznymi i genetycznymi wątkami, a nie przykłada specjalnego znaczenia do dynamiki akcji i atrakcyjnej oprawy graficznej. Zresztą nie co dzień człek może sobie pogiercować wiekowo zaawansowanym bohaterem, który cierpli na epilepsję, astmę i nadciśnienie...

■

Q-ACTION

Producent: Jumpstart Solutions/Take2

Wymagania: Pentium 200, 32MB RAM, CDx8

Dystrybutor: Optimus S.A tel. 0343 655633

Internet: http://www.take2europe.com

INFO

Plusy:
- dopracowana fabuła
- odczuwalny dramatyzm
- wygodny interfejs obsługi
- drobne nawiązania do gatunku RPG

Minusy:
- zbyt szybki upływ czasu
- mała przestrzeń do eksploracji
- śladowa ilość pobocznych bohaterów

Ocena: 7

Natural Fawn Killers

Rzeź niewiniątek czyli w co grać nie należy

Twórcy gier posiadają nieprzeciętną wyobraźnię. Za tym faktem opowiadać się może chociażby ilość oraz zróżnicowanie gatunkowe tychże produktów, zdolnych do przykucnięcia na dobrych kilka godzin do komputera, a nawet skłonienia do zarywania kilku nocek pod rząd wciąż cierpiących na głód zabawy graczy. Odsłaniając drugą stronę medalu tejże sytuacji, można by dojść do całkowicie przeciwnego wniosku i posądzić producentów o zbyt duże braki w części mózgu odpowiedzialnej za rozwijanie wyobraźni. Tezę można poprzeć masowo pojawiającymi się klonami, chwilę po nadaniu przez producentów pewności, iż „giera modna" stała się niczego sobie przebojem. Nie mówiąc już o niekończących się sequelach przypominających sytuację z przed lat, jaka miała miejsce z hitami filmowymi Rambo czy Rocky.

JASPIN

Giera Natural Fawn Killers, nie dość, że eksploatuje pomysł FPP, wszak powierzchownie, ale jednak, to jeszcze bezwstydnie bezcześci gatunek, dla wielu zapaleńców będącym sensem życia, tak jak dla gospodyń domowych serial „Esmeralda". Przez klawiaturę, ani tym bardziej przez gardło nie przejdzie mi określenie niniejszej gierki mianem FPP, tym bardziej, że jednym widocznym powiązaniem z gatunkiem jest giwera wystająca z dołu ekranu oraz możliwość krwistego, radosnego postrzelania. Na samiusieńkim początku wykopała mnie z fotela grafika, a właściwie jej ewidentny brak. Owszem, kulturalnie na moment przed wejściem na planszę wyświetla się miły znaczek firmowy 3Dfx, który, nie owijając w bawełnę, prezentuje się najlepiej w całym produkcie. Moment ogromnego zdziwienia, zmuszający mnie do podniesienia brwi aż pod sam szczyt głowy, nastąpił, gdy ujrzałam w całej okazałości otoczenie, do którego mój bohater z giwerą w ręce został wrzucony. Drzewka, lekko pofalowana, gdzieniegdzie z ewidentnymi górzystymi elementami powierzchnia składająca się z dwóch teksturek (paćka zielona symulująca trawę oraz brązowa - obrazująca ziemię lub jesienne, uschnięte liście), niebo z białymi chmurkami - to wszystkie graficzne elementy, z których składa się krajobraz. Jest jeszcze przeźroczysta woda, ale tej z definicji przeważnie nie widać, oraz w śladowych ilościach wyrastające malutkie krzaczki.

Natomiast jedynymi ruchomymi elementami, jakie spotykamy, to nasza postać (której nie widzimy), giwera miarowo poruszająca się w naszych rękach oraz milusie zwierzaczki. Żenującą grafikę daloby się być może jeszcze wytrzymać, zacisnąć powieki i w co gorszych momentach otworzyć na czas celowania do wroga, jednak nawet takie poświęcenie nie wystarczy. Bestiami, które na nas „masowo" nacierają, wprawiają w przerażenie, stan przedzawałowy, są białe, malutkie króliczki, nieco większe, acz równie bezbronne sarenki przypominające jelonka Bambi z bajek Disneya oraz największe i chyba najbardziej krwiożercze z tego zestawu - misie grizli. Słowem, bawimy się w myśliwego. Właściwie nic w tym strasznego nie jest, jednak sposób, w jaki cała zabawa została przedstawiona w Natural Fawn Killers wzbudził we mnie protest oraz żywą niechęć do pomysłodawcy giery. Nie mogłam sobie wyobrazić, jak można czerpać przyjemność z łażenia sobie po marnie graficznie przedstawionym terenie łowieckim, z giwerą gotową do strzału, nieskończoną liczbą naboi i bezlitośnie brać na muszkę nie dość, że bezbronne, to jeszcze wyglądające „po bajkowemu" zwierzaczki. Żadne z nich na widok myśliwego nie stara się uciekać w siną dal, tylko stoi niczego nieświadome, a gracz bez żadnego wysiłku może podejść pod sam łeb zwierzęcia i pociągnąć za spust.

Biały króliczek ginie przeważnie od razu, natomiast sarenka często po pierwszym strzale puszcza się w szaleńczy, jednak na tyle wolny bieg, aby gracz mógł swobodnie w tym czasie zlikwidować dziesięć króliczków, a dopiero potem wykończyć ranną sarnę. Jedynym przypadkiem odstępującym od powyższego schematu bezbronności jest niedźwiadek, którego pierwsze trafienie ze strony myśliwego nieco wkurza i rozpoczyna szarżę na swego prześladowcę, która może się skończyć wyświetleniem napisu Game Over, jeśli w porę nie zareagujemy i uszkodzonego misia nie powalimy.

Faktem jednak jest, że oprócz słabej strzelby ze sprytnym celownikiem, można na niektórych levelach (na pewno na tych, gdzie spotkamy misie) natknąć się na niezłe giwery typu wyrzutnia granatów czy karabin maszynowy, w jaki uzbrojona była postać Soldier z Team Fortress - sieciowej nakładki na Quake. Tyle, że w tej gierze atakowało się równie dobrze uzbrojone, tak samo żądne krwi istoty, a Natural Fawn Killers nie ma takowych, oprócz głównego bohatera, którym kierujemy. Najbardziej wkurzony miś nie da nam rady, jeśli w rękach dzierżymy jeden z wynalazków żywcem wziętych z produkcji FPP, a już szczytem przesady jest rzucanie się na białe kicające króliczki z granatnikiem.

Co by dużo nie mówić, giera pod względem graficznym prezentuje się marnie, nie mówiąc już o kwestii fabularnej, która moim zdaniem zasługuje na szczere potępienie. Po raz pierwszy chyba życzyłam jak najgorzej bohaterowi, którym kierowałam i z dziką satysfakcją delektowałam się napisem „You're whomped", oznaczającym, iż właśnie przespacerował się po myśliwym ranny miś. I to jest jedyny rodzaj śmierci, jakiego można doświadczyć podczas wypełniania swej „misji", a ukończenie levelu jest uwarunkowane koniecznością zapełnienia krwią baniaka widocznego w górnym rogu ekranu (po każdej zestrzelonej ofierze podnosi się poziom czerwonej substancji) i zmieszczenie się w określonym dla każdego poziomu czasie. Szczerze, z całego serca odradzam wam Natural Fawn Killers i w żadnym stopniu nie zachęcam do tej „pseudo" zabawy, która pod każdym względem prezentuje się beznadziejnie. ■

Plusy:
- po dłuższym zastanowieniu wyszło mi, że plusem może być ostatni, pomyślowy level giery (wyjątek w całej produkcji, odstający od reszty)

Minusy:
- rodzaj zabawy
- grafika
- ogólna beznadziejność

Ocena: 2

CD-ACTION

Producent: Gameplay Company

Wymagania: P 100, 16 MB RAM, Win 95/98, CDROMx4

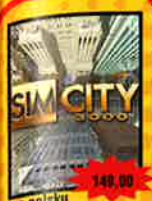
Dystrybutor: Gameplay Company

Internet: http://www.gameplayco.com

INFO

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

W tym miesiącu polecamy



148,00
po polsku SIM CITY 3000

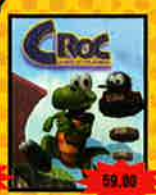
69,50
SHOGO

55,50
KSIĄŻĘ I TCHÓRZ

69,00
LIVE ACT

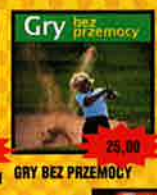
69,00
FIFA 98

59,00
THEME HOSPITAL



59,00
CROC

25,00
PINBALE I ZRĘCZNOŚCIÓWKI



25,00
GRY BEZ PRZEMOCY

25,00
GRY Z GŁOWĄ

Nowość!!!

55,00
ULTIMATE RACE PRO

49,50
MAYDAY

55,00
NEED FOR SPEED II

59,00
ANDRETTI RACING

59,50
REDLINE RACER

59,50
MORTAL KOMBAT 3

59,50
LANDS OF LORE II

25,00
MUSIC PARTY

59,50
STRIPTEASE

w naszej ofercie znajdziesz rożne ciekawe programy :

Gry:

101st Airborne in Normandy	30,00
Abe's Oddworld Exodus	165,00
Abe's Odysee Oddworld	59,50
Ace Ventura PL	69,00
Andretti Racing	99,00
Anno 1602	155,00
Armored Fist 2	59,50
Arsenał stratega	25,00
Baldur's Gate PL na 5CD!!!!	155,00
Battle Zone	59,50
Betrayal in Antara	59,00
Bez dżojstika nie dotykaj 2	25,00
Birthright Gorgon's Alliance	59,00
Blaster	25,00
Blood 2	155,00
Blood Omen: Legacy of Kain	59,50
Bridge 2000	79,00
Broken Sword 2 PL 2CD	69,00
C&C Tiberian Sun	155,00
Caesar 3	155,00
Capitalism+	59,50
Carmageddon 2	145,00
Championship Manager 3	159,00
Civilization Call to Power	155,00
Colin McRae Rally	155,00
Command & Conquer	59,00
Commandos	155,00
Constructor	99,50
Creatures	59,50
Creatures 2	159,00
Croc	59,00
Dark Colony	59,50
Dark Omen Warhammer	59,50
Dark Reign: Future of War	59,50
Deeper Dungeons	59,00
Destruction Derby 2 PL	39,50
Die Hard trilogy	49,00
Dreams to Reality	59,00
Dungeon Keeper	59,00
Dungeon Keeper + Deeper Dungeons	69,00
EARTH 2140 misson pack	40,50
EARTH 2140 PL	40,50
Emergency PL	49,50
F1 Racing	59,00
F-22 Total Air War	155,00
Fall Welss 1939	59,50
Fallout 2	159,00
Fields of fire	59,00
FIFA 98	69,00
Fifa 99	155,00
Fifth Element	99,00
Fighter pilot	99,00
Fighting Force	99,00
Final Doom	59,00
Final Fantasy 7	159,00
Flying Sourcer	39,00
Football World Manager	99,00
Freddie	35,00
Fun Real	25,00
Future Cop	99,00
Gangsters	149,00
Get MEDIEVAL	49,50
Gold Games 2 (23xCD)	129,00
Grand Thieft Auto PL	99,00
Grand Touring	35,00
Grim Fandango	195,00
Gry 4 u 2	25,00
GRY BEZ PRZEMOCY	25,00
Gry dla 3dfx	25,00
GRY Z GŁOWĄ	25,00
Half Life	155,00
Heavy Gear	59,50
Heretic 2	155,00
Heroes Might & Magic	59,00
Heroes Might & Magic 2	99,00
Heroes Might & Magic 3	155,00
Hexen II	59,50
Hopkins PL	69,00
Imperium Galactica	59,50
Insane Speedway 2	79,00
Island at War	59,50
Jack Orlando 2CD PL	49,50
Jedi Knight + Mysteries of Sith	159,00
King's Quest 8	155,00
Knights & Merchants mission pack	29,90
Knights & Merchants po polsku!	9,50
Książe i Tchórz PL	55,50
Lands of Lore 2	59,50
LBA 2	59,00
Lemmings Pak 2CD wer.PL	49,00
Lew Leon	49,50
Liga Polska Manager 98	99,00
Lomax	49,50
Lords of the Realm 2	59,00
Magic & Mayhem	139,00
Man of War	49,50
Mayday	49,50
Mortal Kombat 3	59,50
Mortal Kombat 4	155,00
Moto Racer 2	145,00
Muppet Treasure Island	59,50
Nascar Racing 2	59,50
NBA 99	145,00
Need for Speed 2 s.e.	55,00
Need for Speed 3	155,00
Netstorm	59,50
NHL 99	155,00
Nightmare Creatures	59,50
Operation Art of War	59,50
Outlaws	79,50
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Pinball 3D	59,50
Populous 3 The beginning PL	155,00
Postal	55,00
Pro pinbal 3D	59,00
Propilot 99	155,00
Pył	145,00
Q2 poziomy do quake2	25,00
Quake	69,50
RAGE OF MAGES	69,90
Rayman Designer	59,50
Reah + AD 2140	139,00
Realms of Arkania	49,50
Red Baron 3D	155,00
Redline Racer	59,50
Reflux	59,50
Rzeźnia czyli krwawe gierki	25,00
SCREAMER RALLY	59,00
Settlers 2 PL	39,50
Settlers 3 PL	145,00
Shadows of the empire	79,00
Shadows over Riva	49,50
SHOGGO	69,50
Sim City 2000	59,50
SIM CITY 3000 po polsku	149,00
Sin	155,00
Speedway Manager 98	79,00
Spellcross	40,50
Spycraft	59,00
Star Wars Rogue Squadron	179,00
Stone Axe PL	59,50
Subculture	59,00
Target 3D po polsku	57,00
Test Drive 5	149,00
Theme Hospital	59,00
Tomb Raider	99,00
Tomb Raider 2	129,50
Tomb Raider 3	155,00
Total Anihilation	59,50
Tribal Rage	59,50
Turok 2	155,00
Unreal	155,00
Vulture	tel.
War of the Worlds	149,00
War Wind	59,50
Worms Armagedon	155,00
Western Front	35,00
Wirtualne Puzzle	49,50
Wreckin Crew	69,00
Wyścigi	25,00
X-Com apocalypse	69,00
X-Com interceptor	tel.
X-files the game	159,50
X-Wing vs Tie Fighter + Balance of Power	159,00
Zagadki Iwa Leona	49,50
Zork Grand Inquisitor	59,50

Sex: TYLKO DLA DOROSŁYCH

Archiwa XXX	25,00
Bzykanie na ekranie	25,00
Casino Monte Carlo	49,00
Double Tits vol.2 (2CD)	45,00
Figlarne filmiki 1,2,3 każda po	25,00
Girls & cars (photo cd)	25,00
Gry hazardowe i erotyczne	25,00
Gry i zabawy erotyczne	25,00
Kiss xxx collection	35,00
Lula virtual baby	59,50
Manga Balanga	35,00
Manga Power	35,00
Manga xxx collection	35,00
Sex & sex	25,00
Sex 24 h	25,00
Sex 4 u	25,00
Sex 4 u 2	25,00
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po	25,00
STREAPTEASE wersja polska	59,50
Strip poker pro	59,00
Teresa O. Foxy girls 1,2,3 każda po	35,00
Wet the sexy empire	99,00

Muzyka:

Biblioteka dźwięku	25,00
Biblioteka muzyka	25,00
Eksplozja dźwięku	25,00
FUTURE BEAT 3D	99,00
Future wave	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00
Magix Live Act DJ NEW!	69,00
Magix Music Maker basic DJ Dimitri	85,00
Magix Music Maker basic DJ Lenny	85,00
Magix Music Maker v.3	99,00
Magix Music Studio v.3	99,00
Magix Music Studio v.3 deLuxe	199,00
Midi power	25,00
Music Party System vol.1	25,00
Skarbiec muzyka	25,00
Świat MP3	25,00
Techno power	25,00
Wavy dla wymagających	25,00
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25,00

Inne ciekawe:

AntiVirenKit 8.0 + prog. szyfrujący	59,00
Biblioteka programisty	25,00
Encyklopedia samochodów	96,00
Encyklopedia sportu	96,00
Kosmos 2CD	47,00
Kreator WWW	25,00
Książka kucharska	49,00
Mapa Polski z książką telefoniczną	139,00
Miliard w rozumie	69,00
Mistrz klawiatury	50,00
PowerAdressManager jr- baza danych	59,00
Prawo na CD	39,00
Samochody świata 98	49,00
Star Wars- behind the Magic(2CD)	129,00

Grafika:

10.000 klipartów	25,00
Biblioteka fontów	25,00
Corel gallery 1,000,000 (14xCD)	598,00
Corel gallery 200,000 (8xCD)	259,00
Corel gallery 65,000 (2xCD)	114,00
Eksplozja klipartów	25,00
Micrografx Designer 6.0+4.0	49,50
Micrografx Picture Publisher	49,50
Najlepsze kliparty	25,00
Photo & gfx collection	25,00
Samouczek ACCESS'97 (2CD)	99,00
Samouczek EXCEL'97 (2CD)	99,00
Samouczek Photoshop 5.0 (2CD)	99,00
Windows Draw 5.0	49,50

Dla dzieci:

Barbie projektantka mody	179,00
Barbie reżyser filmowy	179,00
Bolek i Lolek	49,00
Czarodz. opowieści: Baba Jaga	49,00
Czarodz. opowieści: Imo i Król	49,00
Czarodz. opowieści: Mały Samuraj	49,00
Ene due rabe	25,00
Entliczek dla najmłodszych	25,00
Gry dla maluchów	25,00
Joulinka dla dzieci 3-10 lat	35,00
Kiss	35,00
Koziołek Matołek idzie do szkoły	49,00

Edukacja:

33 lektury dla szkoły średniej	39,00
Dyktando	97,00
Edukacja dla kl.1-3 pr. shareware	25,00
Edukacja dla kl.4-8 pr. shareware	25,00
Edukacja dla liceum pr. sharewar.	25,00
Encyklopedia powszech. Fogra 99	95,00
English Translator	185,00
Euro++ Mosaique (francuski)	365,00
Euro++ Reward	365,00
Euro++ Sprachkurs Deutsch	365,00
Fizyka/Astronomia	25,00
J. ang. dla dzieci - pr. Shareware	25,00
J. polski, liceum, matura	49,00
Język polski, liceum, matura	49,00
Kolekcja gier strategicznych	25,00
Korepetytor z fizyki (3,5")	35,00
Kulturystyka i fitnes	tel.

Najlepszy kurs j. ang w najlepszej cenie

LangMaster Beginner pack 4CD	99,00
LangMaster Elemantary pack 4CD	99,00
LangMaster Intermed. pack 4CD	99,00
LangM. słow. Collinsa+pack 5CD	149,00
LangMaster TOEFL kurs + testy	369,00
Literat	98,00
London Dictionary	169,00
Matematyka 7-8	49,00
Matematyka z komputerem (3,5")	39,00
Obrazkowy słownik j.angiel.	65,00
Obrazkowy słownik j.niem.	65,00
Prof. Henry - gramatyka j.ang	79,00
Prof. Henry - słownictwo j.ang	89,00
Prof. Klaus - gramatyka j.niem	79,00
Prof. Klaus - słownictwo j.niem	79,00
Słownik matematyczny	49,00
Tajemnice ludzkiego ciała	99,00
Trójwymiarowe dinozaury 3D	99,00
Vademecum maturzysty j.polski	99,00

Jak zamawiać wybrane artykuły?

Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.

EXE
D A K

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl
lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 51-154 Wrocław

ceny zawierają podatek VAT
stałe koszty przesyłki 5.5 zł,
płatne przy odbiorze

Resident Evil 2

Drugi powrót

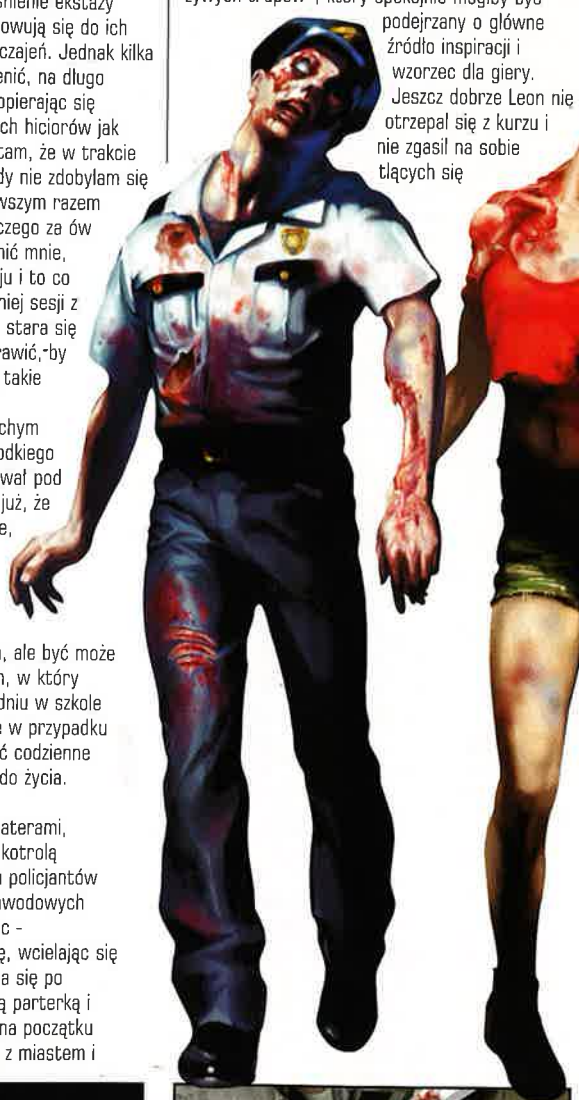
Po raz drugi przyszło nam się spotkać z bohaterami "konsolowskiej" gierki Resident Evil, przetransportowanej na PeCetowskie maszyny. Chociaż część pierwsza nie zrewolucjonowała rynku gier z gatunku horroru, jednak na tyle odcisnęła się w pamięci graczy, że na sequel oczekuje już spora grupa z napięciem wpatrujących się w horyzont i z nadzieją, że w końcu pudełko z czerwonym napisem Resident Evil 2 wyląduje na ich biurkach.

JASPIN

Gry przesycone horrorem nie zainteresowały zbytnio graczy i nie wzbudzały w związku z tym dużego zainteresowania twórców, którzy pilnie mierzący ciśnienie ekstazy grających, dostosowują się do ich potrzeb i przyzwyczajeń. Jednak kilka tytułów, które można by wymienić, na długo zapadły w pamięci, skutecznie opierając się natarciu takich niezaprzeczalnych hiciorów jak Quake czy Unreal. Sama pamiętam, że w trakcie grania w Alone In The Dark nigdy nie zdobyłam się na zgaszenie światła, a za pierwszym razem jak wzięłam się nieświadoma niczego za ów tytuł, nikt nie był w stanie skłonić mnie, abym weszła do ciemnego pokoju i to co najmniej przez tydzień po ostatniej sesji z kompkiem. Resident Evil niejako stara się utrzymać tego typu klimat i sprawić, by każdy twardziel mający za sobą takie tytuły jak Gabriel Knight czy Phantasmogoria wymiękał i z cichym płaczem, na widok chociażby słodkiego kurczaczka wielkanocnego, lądował pod biurkiem. Nie, nie... zapewniam już, że takich przeżyć nie doświadczycie, lecz nie oznacza to, że dobra zabawa również nie masz szans się przytrafić. Chociaż ze względu na gatunek, Resident Evil 2 ma szansę stać się dużym, ale być może szybko przebrzmiałym przebojem, w który lubimy pogiercować po ciężkim dniu w szkole czy pracy. A przyznać trzeba, że w przypadku tej gry jest na czym odreagować codzienne stresy odbierające nam ochotę do życia.

W Resident Evil 2 głównymi bohaterami, którzy znajdą się pod absolutną kontrolą gracza, są Leon i Claire - dwójka policjantów nie zorientowanych jeszcze w zawodowych klimatach, czyli delikatnie mówiąc - żółtodziobów. Zaczynamy zabawę, wcielając się najpierw w Leona, który rozdziela się po niewielkim wypadku ze swą nową parterką i ambitnie stara się samotnie już na początku wyjaśnić, co też u licha stało się z miastem i jego mieszkańcami. Tutaj ciśnie mi się na usta tytuł filmu "Powrót żywych trupów", który spokojnie mógłby być podejrzany o główne źródło inspiracji i wzorzec dla giery. Jeszcz dobrze Leon nie otrzepal się z kurzu i nie zgasił na sobie tlących się iskierek ognia, a już zostaje otoczony chmarą postaci ze sztywno wyciągniętymi rękami do przodu, nienaturalnie kiwających się na boki i wydających przeciągłe uuuuuuu.... Brzmi to może jak parodia horroru, ale jednak podziałało na me zmysły odpowiedzialne za zachowanie zimnej krwi i zanim zasłoniłam z wrażenia twarz i chwyciłam za klawiaturę, mój bohater stał się pożywieniem dla zombie. Za drugim razem już nie było im tak łatwo i po chwili oswoiłam się z widokiem tych wyjętych z najklasyczniejszych horrorów postaci. Dalej sytuacja potoczyła się błyskawicznie i ani się nie obejrzałam, a za plecami miałam już pełno martwych, jeszcze co nieco się w konwulsjach wijących potworków i znalazłam się w siedzibie policji, której budynki wypchane są po brzegi w równym stopniu co ulice rozpadającymi się przyjemniaczkami. Te miejsca stają się głównym miejscem walki o przeżycie.

Resident Evil 2 wykonany został według podobnego schematu co jedynka, czyli szybko rozgrywającej się akcji w konwencji TPP, gdzie widzimy główną postać znajdującą się pod naszą kontrolą w całej okazałości. Graficy niestety dali plamę i gdy opary mojego strachu już opadły, wyszły na jaw niczym te robale żerające zombie, pikslele i chropowatości żerające pozytywne (jeśli w przypadku rozkładających się truposzów można o pozytywnych mówić) wrażenia



Po prawej:
Dawno już nie było gry-horroru. RE2 zapewne spotka się więc z ciepłym przyjęciem u graczy.

DEMO NA CD 3/99 CD-ACTION

Plusy:
- czadowy klimat
- atmosfera strachu i niepewności
- pojawiające się od czasu do czasu ciekawe bestie
- częste zaskoczenia wynikające z rozwoju akcji
- śladowe cechy przygodówki

Minusy:
- małe zróżnicowanie gatunkowe wśród zombie
- grafika
- wykonywanie save'ów jedynie w określonych momentach
- niemożność wyrzucania w dowolnej chwili przedmiotów

Ocena: 7

estetyczne. Na nic zdał się support Voodoo 2, Riva TNT czy innych tego typu wynalazków, a oglądane obrazki na ekranie wywołują wspominki z czasów, gdy S3Virge był najnowocześniejszym z chipów dla kart graficznych. Grafa może skopana, ale na szczęście zbrodnicza ręka kiczu nie dosięgła cechy równie ważnej czyli klimatu albo jeśli ktoś woli - atmosfery, jaka towarzyszy graniu. Podłożę głowę pod topór, jeśli wśród was znajdzie się ktoś, kto choć raz podczas przeczesywania ciemnych zakamarków policyjnego grodu nie podskoczy pod sufit, tworząc własną czachą kolejną w nim bruzdę (nie mówiąc już o bruzdach na samej czaszce). Ta nieustannie opanowująca umysł niepewność, co też się może kryć za kolejnymi, mocarnymi drzwiami, pod schodami czy w rozwalonym autobusie szkolnym jest tym, co miłośników horrorów przyciąga niczym magnes. Taki klimat towarzyszy grze i chociaż przewijające się przez ekran postacie zombie wyglądają tak samo: powtarzająca się postać policjanta, faceta w żółtej koszuli, faceta w niebieskiej koszuli oraz kobiety w staniku i krótkich spodenkach (normalka, kobieta w grach nigdy nie jest po ludzku ubrana) - to jednak uczucie strachu jedynie momentami opada do zera. Chwyt pozornie unieszkodliwionego zombie za nogi, wyskoki tegoż zza rogu bądź szarpanina z rękami wdzierającymi się z okna wywołują nerwowe podrygi na krześle i gwałtowne ruchy klawiaturą. Atrakcje powyższe uzupełniane są co jakiś czas pojawiającymi się klasycznym bestiami, z których można by wymienić postać obdartą ze skóry, tak że widać same mięśnie, o posturze i zwinności małpy, chodzącą po suficie (to rany, wypisz wymaluj Gem.ini !) czy monstrualne pająki - krzyżaki widzące w naszym bohaterze smakowitą, tłuściutką muchę, nie wspominając już o bossach, z którymi trzeba stanąć w szranki po przejściu większego kawałka etapu. Wobec takich sił zza grobów zostajemy uzbrojeni pokaźym i dość ciekawym arsenałem, z którego większość elementów jest w stanie jednym strzałem rozłupać zombie na pół (nóżki sobie, tors sobie), a i stojącego wyżej w hierarchii żywych trupów bestyki może nieprzyjemnie połechtać czyli zaciukać. Oczywiście należy nieźle się przedtem naszukać, aby dostać się do tych wszystkich cacek, lecz ze względu na śladowe, acz w tym przypadku atrakcyjne elementy przygodówki, przeszukiwanie każdego miejsca wchodzi w krew i nic nie jest w stanie się przed rozszerzonymi ze strachu oczkami ukryć. Elementy fabularne polegają głównie na dopasowywaniu kluczy do zamkniętych drzwi i wcześniejszym ich odnajdywaniu, wyłączaniu różnych zaworów, manipulowanie przełącznikami, włamywanie się do komputera czy też sejfu. Ponadto niewielkie wstawki filmowe, jak dialogi pomiędzy żywymi jeszcze bohaterami (Leon w końcu spotyka Claire oraz inne postacie zaplątane w intrygę giery) czy wątek romansowy sadzają gierę nieco wyżej w hierarchii, a już na pewno ponad krwistą rozwałankę. Nie należy również zapominać, iż czynności które wykonamy kierując Leonem, będą później miały ścisły wpływ na nasze możliwości po przerzuceniu się na Claire - czyli jeśli nie otworzymy pewnych drzwi jako Leon, Claire niestety również będzie miała je zamknięte. Co prawda moglibyśmy zaoszczędzić nieco czasu, zaganiając do pomocy Leona, który utorowałby drogę swej partnerce. W fabule skrywa się pewna ilość pobocznych postaci, którymi również możemy kierować czy wręcz całkowicie ukończyć gierę pod warunkiem spełnienia pewnych wymogów, które czynią z Resident Evila nie byle jakie wyzwanie nie tylko dla wyborowego strzelca, ale i dla zdolnego do myślenia logika.

Niewielką przeszkodą oprócz grafy, która nie pozwala na pełne zatracenie się w klimacie giery i co z tym może się wiązać, konieczności uzbrojenia się w jakiegoś pojemnego "pampersa", jest niemożność swobodnego pozbycia się z wypełnionej kieszeni jakiegoś przedmiotu. Jeśli stoimy właśnie przed kluczem otwierającym drzwi prowadzące do nieznanych jeszcze obszarów, a kieszenie mamy tak wypełnione, że się z nich już wysypują tajemnicze rzeczy, jesteśmy zmuszeni cofnąć się do miejsca, w którym widzieliśmy potężną skrzynię. Tam grzecznie pozbywamy się balastu, wracamy do obszaru przerwanej przez tak prozaiczny powód wędrówki, bierzemy klucz i "jedziemy" dalej. Takich skrzyń jest dość sporo, ale czasami zdarzało mi się, że otwierałam już klienta "e-mailowego", aby wysłać stosowny list do koderów z jednym krzyczącym zdaniem : "pozwólcie mi normalnie wyrzucać przedmioty !" Podobną przeszkadzajką jest sposób robienia save'ów, znany już z jedynki, czyli możliwość wykonania tejże zabezpieczającej czynności tylko wtedy, gdy znajdziemy maszynę do pisania oraz mamy w kieszeni dostateczną ilość niebieskiego atramentu. O pomstę do nieba wołają także wstawki w tych tragicznych dla akcji momentach, gdy wchodzimy do nowego pomieszczenia, schodzimy lub wchodzimy po schodach czy drabinie. Pokazanie marnej animki otwieranych drzwi, drabiny czy schodów na czarnym tle wywoływało nie raz we mnie nerwowe uderzenie w jakikolwiek klawisz, aby tylko ta graficzna mara zniknęła mi natychmiast z ekranu i pojawił się kojący oczy widok porządnych zombie.

Pomimo powyższych wad Resident Evil 2 można uznać za udanego kontynuatora zaproponowanego dawno temu tytułu i godnego przedstawiciela gier grozy i akcji, ze śladami elementów zapożyczonych z przygodówek. Fani jedynki powinni być zadowoleni z kontynuacji i radośnie przystąpić do rozwalania armii zombie, bestii i ich bossów, a nie zorientowani w horrorystycznych klimatach na monitorze, mogą spróbować czy poradziliby sobie z atmosferą klasycznych filmów grozy i czy w ogóle byliby w stanie utrzymać giwerę w trzęsących się rękach. Warto dla RE 2 poświęcić i kilka nocy, gdyż nic tak nie kręci jak giercowanie w pomieszczeniu roświetlonym jedynie światłem monitora i wydobywających się z głośniczków odgłosów jęków postaci "żywych inaczej" czy miarowych kroków po schodach, a z tym właśnie mamy szanse mieć do czynienia z Resident Evil na biurku i ekranie. ■

Producent: Capcom/Virgin	
Wymagania: Win 95/98, P166, CDx4, 24 MB RAM	Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766
Internet: http://www.capcom.com	

INFO

Mortyr

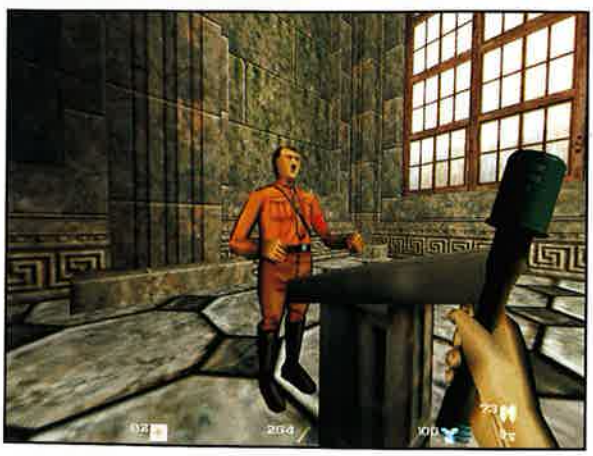
Męczennik i moździerz

Historia ma to do siebie, że lubi się powtarzać. Przypadek Mortyra - najnowszego dzieła rąk rodaków naszych - potwierdza to w całej rozciągłości, tak w warstwie fabuły, jak i... kilku jeszcze aspektów. Tezę tę potwierdza również i moja skromna osoba - oto przyszło mi powtarzać to, co powtórzyli za producentami (Corwin Software) lub polskim dystrybutorem (Mirage) inni branżowi recenzenci. Cóż jednak począć, gdy dopiero teraz, dopiero w ostatni piątek lutego dane mi było własnoręcznie nagryźć głośny, smakowicie zapowiadający się kąsek. Jak się wydaje jednak - lepiej późno jednak niż wcale...

GEM.INI

Jak się rzekło w ostatni piątek lutego, na dwadzieścia kilka dni przed planowym (i jak wieść niesie - ostatecznym; w rocznicę rozpoczęcia prac nad jego stroną na Valhalli) zakończeniem prac nad Mortyrem, w paskudny rozwodniony dzień stanąłem przed siedzibą Mirage. Już w chwilę później, strząsnąwszy mokry śnieg z płaszcza, zasiadłem przed ekranem monitora i z niecierpliwością, wywołaną długim oczekiwaniem i sporą przerwą w otrzymywaniu świeżych wiadomości o grze powtórzyłem wyczyn bohatera gry Sebastiana Mortyra - przeniosłem się w rok 1944. Co ciekawe - wylądowałem dokładnie w tym samym miejscu co on. Co ciekawsze dokładnie w tej samej sytuacji co on. Być może jednak dlatego, że to właśnie w jego postać wciela się (przyjmując konwencję FPP) w Mortyrze gracz :)

U dołu:
Sam Fuhrer potwierdza fakt "klockowatości" postaci. A wiadomo: jaki pan taki kram.



Pierwszym, zauważonym przez wszystkich, którym dane było spojrzeć w oblicze Mortyra, faktem jest pewne podobieństwo do jednego historycznego już tytułu - tego, dzięki któremu wyrósł jeden z największych gigantów tego przemysłu - id, a Carmack zakupił pierwsze Ferrari. Trudno jest przewidzieć, czy sztuczkę tę zdołają powtórzyć twórcy z Corwin Software (szczerze życzę!), jednak wstęp jest podobny: zupełnie tak jak lata temu J.B. tak teraz ich czy raczej nasz bohater staje przed zadaniem rozprawienia się w pojedynkę z Odwieczną III Rzeszą. Wstęp do owej krucjaty - rozciągającej się w obydwu kierunkach od punktu "teraz" - tak w przeszłości, alternatywnej "teraźniejszości" oraz nieokreślonej bliżej przyszłości - jawi się być zupełnie niezłą historią sci-fi. Pozwólcie tedy, że i ją powtórzę.

Być może nie wszyscy to wiedzą, ale w rzeczywistości (na szczęście nie naszej) II Wojnę Światową wygrała III Rzesza. Wyśnioną przez Hitlera Wunderwaffe, bronią która przeważyła szalę historii, okazał się być wynalazek przyszłości, wysłany za pośrednictwem wehikułu czasu z lat dziewięćdziesiątych 21 stulecia na pomoc zagrożonemu Furerowi przez lojalnych, pracujących w konspiracji inżynierów. Z taką pomocą Stalowym Szeregom poszło łatwo. Jednak nie wszyscy z tych przyszłych chcieli, by ta historia się tak... zaczęła, skończyła i zaczęła. Jednym z nich był Juergen Mortyr, któremu widać nie bardzo odpowiadało, by jego syn Sebastian dorastał w świecie wypełnionym swastykami, a - co ważniejsze - na własnej skórze odczuwał skutki użycia owej Cudownej Broni. Ona bowiem - Quantum Receptor - wywołała kataklizmy nękające planetę. Postanowił więc zrobić coś naprawdę ciekawego - posłać Sebka w rok 1944 i przyblokować nieco otwarty tunel technologiczny - tak by wszystko mogło potoczyć się prawidłowym trybem. Sebastian jednak, na skutek brzemiennego w skutki (konieczność przebijania się przez wiele wspaniałych plansz i legiony przeciwników) błędu nie trafił w posłańca niosącego Wunderwaffe. Ale podchodząc poważnie do zagadnienia, ruszył w pogoń... Tyle legendy - wiemy już dlaczego znaleźliśmy się w tamtych "ciekawych" czasach i co tak naprawdę musimy tam zrobić.

A musimy, korzystając z pokaźnego arsenału broni, przedrzeć się najpierw przez 12 poziomów reprezentujących "cudne lata" czterdzieste XX wieku, następnie zaś, po przeskoczeniu w czasy sobie (tj. jemu) jakby bliższe, pokonać jeszcze 8 kolejnych. I tu pierwszy ogromny plus - już na pierwszy rzut oka widoczne jest, że osobnicy odpowiedzialni za design poziomów - tak sam ich zamysł jak i późniejsze zwizualizowanie i udźwiękowienie - godni są zbiorowego pomnika! Po raz pierwszy od czasów Unreala, miast pędzić po śladach przeciwników i koncentrować się tylko na tym, by nie przygarnąć na pierś kolejnej porcji ołowiu (lub ekwiwalentu), chodziłem sobie z wolna i ostrożna i tylko patrzyłem! He, i chodzu i patrzu i widzu... inwencję i talent. Ot, weźmy sam początek gry, etap, który zrobiony był już dawno temu. Katedra, a ściślej jej posadzka. Odbija wiernie to wszystko, co dzieje się powyżej jej poziomu - przeciwników, ba! smugi pocisków! Jak dotąd tak wyrafinowanym efektem mogły poszczycić się jedynie gry na engine Unreala! Spójrzmy na niebo - z punktowymi podkolorowaniami (zachód słońca), płynącymi po niebie chmurami i świetnej jakości efektami atmosferycznymi w postaci padającego sobie chwiejnie z niebios śnieżku (na śniegu pozostają nasze ślady!) czy siekących

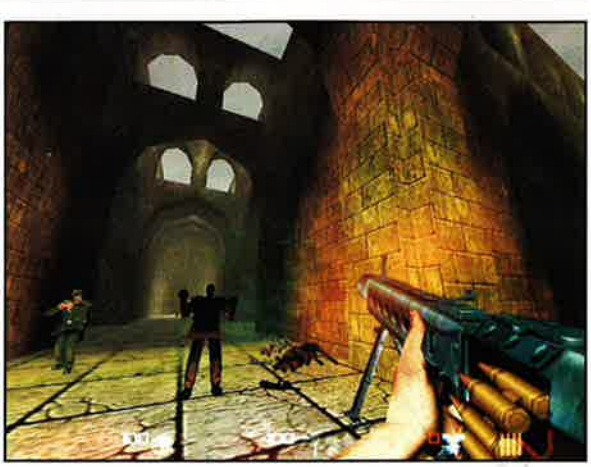
strug deszczu... Doprawdy trudno nie być zachwyconym: plansze są niemal tak duże jak w Unrealu a ich "wystrój" - tak elementy ruchome jak architektura (16-bitowe tekstury) - daje naprawdę porażające złudzenie rzeczywistości!

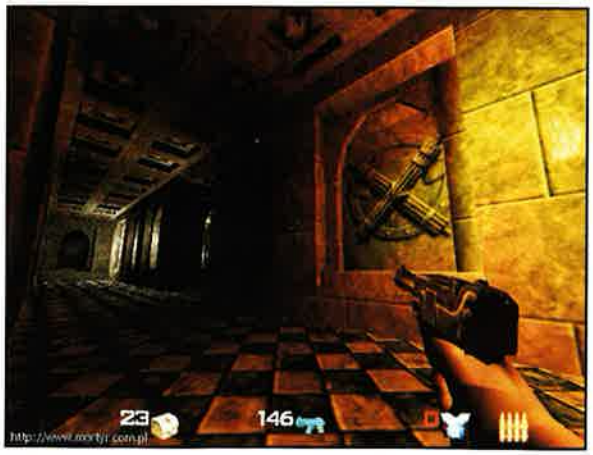
Pierwszą planszą, którą przyjdzie nam przemierzyć miarowymi krokami Sebastiana, jest Cytadela - wstęp i rozgrzewka do późniejszej czystej, niezmąconej niczym rzezi. To na niej po raz pierwszy zaparło mi dech - widok moich własnych śladów na leżącym na ziemi śnieżku, podrywających się do lotu na skutek wystrzału z Lugera P08 gawronów, krążących ponad zamkiem FockeWulfów oraz dymiącego jeszcze wraku Rudego 102 - był porażający. Zaraz po tym - a warto wspomnieć, że istotą Mortyra jest jednak nie tyle błądzenie po poziomach, co walka z faszystowskimi żołdakami, więc w zasadzie trudno się pogubić - los, minąwszy Środkowy Zamek, zawiedzie nas do wnętrza wspomnianej Katedry. Przemknąwszy przez Cmentarz, trafiamy na kolejną planszę, planszę która wywołuje żywsze bicie serca - Stację Kolejową. Stąd prosta droga do Doku U-boota (tu znowuż stałem i patrzyłem... - kołysanie się łodzi na niewielkiej fali, wygląd powierzchni wody... - długo by tak można wymieniać). Pozostałe cztery plansze tego okresu łączą niejako przeszłość z przyszłością - to podziemna fabryka pocisków V-2, Fabryka, wreszcie Ruiny Miasta i - w końcu - Wehikuł Czasu.

Lądujemy oczywiście w przyszłości - w tym samym pomieszczeniu, w którym staliśmy jeszcze przed chwilą, a ściślej jakieś 150 lat temu. Cały wystrój jakby nieco się zmienił. I tu kolejne deja-vu: ja już tu byłem - futurystyczny design na myśl przywodzi unrealową Klingon Honor Guard. Zupełnie prywatnie szepnę, że lepiej grało mi się w czasie wojny, ale... No cóż, tu jest po prostu inaczej. Skądinąd wiem również, że to właśnie z tej części gry bardziej zadowoleni są jej twórcy - dopiero tutaj mieli możliwość zastosowania wielu dynamicznych kolorowych źródeł światła, kreując broń nie byli ograniczeni do rygorystycznie przestrzeganych wymogów historii (ot, przykład - odgłos palby z ciężkiego MG-42 jest oryginalny! - podziwu godny perfekcjonizm. Słowem - byli wolni. W tej części gry przyjdzie nam zwiedzić Fabrykę Robotów, Elektrownię (Kraftwerk), Centrum komputerowe, nawet Miasto Chmur i - ostatecznie - Latającą Fortecę.

Jako się rzekło, akcja gry przez swą "większą połowę" rozgrywa się w roku 1944. Taki układ wymógł na twórcach dostosowanie się do ówczesnych realiów, dokładne powtórzenie tego co było. Dlatego też broń, z mocy której korzysta Sebastian, jest dokładną kopią tej, jaką naprawdę wykorzystywały armie niemieckie. Poczynając od Lugera P08 - "parabelki", przez karabin Mauser (świetnie sprawdza się jako broń snajperska!; później dostępna również z celownikiem optycznym), osławionego Schmeissera, wspomnianego MG-42 po cięższe - granaty (równie słynne "tłuczki"), wyrzutnię rakiet (mimo podobieństwa gatunkowego do Quake nie zaleca się prób rocketjumpowania :) - efekt może być inny od zamierzonego...), a nawet dodany w ostatnim czasie niebywale efekt(o/y)wny miotacz płomieni! Przyszłość to już zupełnie inna baja - tu twórcy popuścili nieco wodzów fantazji: superszybkostrzelny UZI, pistolet plazmowy, którego pociski odbijają się od powierzchni ścian czy sufitu, ciężki karabin maszynowy, wreszcie broń o nietypowym sposobie działania - Mind Control pozwalający na stworzenie sobie w walce kilku nowych sojuszników: poddany działaniu perswazji wróg zwraca się przeciw swoim! Wprawdzie i tu można po krótkim zastanowieniu się wskazać palcem tytuły, którymi wyraźnie zainspirowali się twórcy (mind control - czy to nie UFO?; ciężki karabin - czy na twarzy filmowej Vasquez nie pojawił się cień uśmiechu?...), jednak ich wykonanie, a przy tym dostosowanie do "niemieckiego" klimatu gry (pistolet plazmowy ma cudowny wskaźnik (warte, czyli 'czekaj' ...na przeładowanie) warte są uznania... Co najmniej takiego, jak wizualny i dźwiękowy ich działania - wystarczy wspomnieć o tym, że każdy z pocisków jest osobnym źródłem światła! Widoczne jest więc kto i skąd strzela...

Właśnie: kto i skąd. Tu również naturalny dla Mortyra podział na dwie części. W czasie wojny naszymi przeciwnikami będą żołnierze niemieccy - podzieleni na "kalibry" i stopnie: Sturmann uzbrojony w Parabellum, wehrmachtowiec ze Schmeisserem, SS-man z granatami, ba! Panzerfaustem i na samej górze hierarchii - nazistowski oficer. Teoretycznie bezbronny: wyposażony jedynie w pistolet, jednak jego znakomity wzrok i słuch, a przy tym możliwość komenderowania niższymi stopniem czynią z niego naprawdę wymagającego przeciwnika. Zresztą skłamałbym twierdząc, że któryś z nich jest bezbronny (może oprócz Pielęgniarki) - nawet najsłabszy postrzał jest dla Sebastiana czymś poważnym. Początkowo nawet było mówione, że jeden pocisk będzie śmiertelny - tak dla naszego bohatera jak nazistów, jednak z racji tego, że





shooter FPP ma najpierw dobrze bawić, dopiero potem zaś udawać rzeczywistość (przypomnijcie sobie praktycznie niegrywalne Robinson's Requiem) - zrezygnowano z tego. Inna rzecz że z

od Niemiec (wyłączonych z oczywistych względów z rynku) Mortyr jest naprawdę bardzo oczekiwanym tytułem.

A jednak nie wszystko w postaciach jest tak piękne, jak mogłoby się wydawać. Są one bowiem - niestety, lecz niewątpliwie - najsłabszym punktem w oprawie audiowizualnej Mortyra. Podobnie jak w innym polskim FPP - Pyle, nie są w stanie konkurować z postaciami z Unreala, Quake'a 2 czy tych nowych: Shogo, Sina, Half-Life. Szkielet, na którym położono tekstury, jest zbyt mało szczegółowy, wyraźnie widoczna jest zbytnia kanciastość postaci - zwłaszcza w czasie walki twarzą w twarz. Cóż, tu pozostaje pole do usprawnień. Jeśli jednak to zostanie poprawione w Mortyrze II (prace już trwają!) - do oprawy wizualnej nie będzie można mieć zastrzeżeń. Obecnie jednak jest jeszcze coś, co niestety przekreśla szansę Mortyra (przynajmniej jak na razie) na stanie się powszechnym gościem w domach rodzimych wielbicieli FPP - wymagania sprzętowe, a ściślej poważniejszych stanowiły właśnie wygórowane wymagania sprzętowe. Łudzę się nadzieją jednak, że myśląc tak, mylę się straszliwie...

Historia lubi się powtarzać, mnie zaś - tak jak uprzednio a i w przyszłości wielu recenzentom przyszło bądź przyjdzie stoczyć walkę wewnętrzną o ocenę ogólną Mortyra. Już fakt, że dzieło Corwin Software wydane ma być na Zachodzie jako "pierwszy na liście" Interactive Magic świadczy o tym, że twórcy poważnie potraktowali oczekiwania polskich, stęsknionych przeboju z nalepką PL graczy (nawiasem mówiąc - twórcy ulegli presji i wbrew temu, co mówiło się wcześniej, będzie również i polska wersja językowa). I rzeczywiście - to naprawdę bardzo dobry - nie tylko jak na warunki polskie (polski "inkubator") - shooter FPP, ale... Mortyr który jest naprawdę znakomity jeśli idzie o design plansz (powiadam Wam - spoglądajcie w niebo - sterowca wprawdzie nie przeoczycie, ale...), udźwiękowienie... Nawet to coś, co przesądza o sukcesie - klimat i wzbudzane emocje (wyraźne podobieństwo do Quake - w trakcie rozgrywki złapałem się na tym, że wbiegając na dziedziniec zamku wypełniony różnej maści hitlerowcami (i ich maskotkami - owczarkami alzackimi), zaczynam nerwowo walić w enter, pod którym w Q2 mam zbindowane następną broń!). Ale tenże sam Mortyr zadziwia nieco nieporadnością w dwóch opisanych powyżej kwestiach - one jakby nie do końca pasują do dumnej całości.

Jednak w ogólnym rozrachunku, mimo "klockowości" postaci i przerażających wymagań sprzętowych z prawdziwą przyjemnością stawiam grze zasłużoną w pełni 8-kę. W pełni, a więc nie dlatego, że to produkt made in Poland, lecz dlatego, że na nią zasługuje! Zatem: brawo - chłopaki! Cała (nieliczna) Mort Brigade może być z siebie dumna - poprzeczka jaką pokonać będą musieli polscy (a i ci mniej obeznani z gatunkiem zachdni) naśladowcy zawisła bardzo bardzo wysoko, na przytrzymującej ją tyczce łopoce flaga Mortyra!

Na koniec jeszcze mała dygresja. Gra może rywalizować z najlepszymi przedstawicielami gatunku pod wieloma względami oprócz jednego - ceny.

Plusy:
- pomysł i wykonanie planszy
- poziom wykorzystywanych efektów wizualnych (kolorowe, dynamiczne oświetlenie, opady atmosferyczne, półprzezroczystości)
- udźwiękowienie
- spora ilość przeciwników (blisko 20)
- ogromny arsenał broni (tak tej historycznej jak futurystycznej)
- klimat dobrego FPP

Minusy:
- pamięciożerność
- toporność wykonania postaci (przy czym pamiętać trzeba, że nie chodzi o animację!)

Ocena: 8

racji tego, iż przekroczenie przez jakiś obiekt (osoby, pocisku) wyznaczonego na mapie prostopadłościanu aktywności "budzi" do życia wsparcie - przeżyć jest naprawdę ciężko: nigdy nie wiadomo, czy za plecami nie czai się jakiś gorliwy Panzergrenadier z wycelowanym w naszą potylicę Panzerfaustem. Ciekawostką jest to, że w trakcie krucjaty Sebastian stawi czoła również... Tygrysowi, a w przyszłości także i mechom.

Warto powtórzyć za twórcami, że - po raz pierwszy w FPS-ach przeciwnikowi może skończyć się amunicja! Tak tak - doświadczyłem tego na własnej skórze - po dłuższej chwili ostrzału ze strony przemyślnie ukrytego Sturmanna nagle zapadła cisza; wychyliłem się i spostrzegłem że biegnie on do wyjścia. Pognałem za nim i zapędziłem go w kącik. Na moje nieszczęście znalazł tam amunicję (tę samą, którą moglem zebrać ja!) i wygarnął do mnie niemal z przyłożenia... Podobnie zachowują się oni, gdy zostaną zranieni: uciekają, przepatrując kąty w poszukiwaniu apteczki! Komentować nawet nie zamierzam - jest to tak wspaniałe, a zarazem tak oczywiste (no przecież oni też chcą przeżyć!), że zdumienie ogarnia, że nie było tego wcześniej; głowę jednak daję, że od powtórzeń po Corwin Software teraz się zaroi. Tym bardziej że na Zachodzie, na skutek działań promocyjnych Interactive Magic - dystrybutora tam - na zachód

ilość pamięci RAM, jaka niezbędna jest do odpalenia płynnej gry: nawet w trybie "low detail" 64 mega to niedużo! (Możliwe jest pogrywanie na słabszym sprzęcie, jednak stałe pozyskiwanie danych ze swap file'a jest raczej frustrujące). Jeszcze więcej - a ściślej dwukrotnie więcej wymagane jest, by zapuścić sobie Mortyra bez ograniczeń liczby postaci, być może nawet klatek animacji... Jak widać - gra jest bardzo pamięciożerna - i wprawdzie kostka 128 staje się powoli standardem, jednak na nasze ciasne podwóreczko ten akurat wymóg dotrze dopiero za jakiś czas...

W świetle powyższego uzasadnione wydają się obawy o mplayer. Zaimplementowano zaś trzy jego najpopularniejsze tryby: deathmatch, cooperative i CTF. Warto nadmienić, że do kompletu dodane zostały mapy z przeznaczeniem wyłącznie dla danego trybu; ich nazwy zresztą mówią same za siebie: deemy to m.in. Sudden Death (nagła śmierć), Run or Die (biegaj lub giń), Silent Revenge (cicha zemsta)... Pamiętać jednak trzeba o przyczynach, przez które Unreal przegrał batalię o wielogranie z innymi, wyraźnie mniej efektownymi (wizualnie) konkurentami - jedną z

Za pudełkową wersję Mortyra sprzedawcy w sklepach zawołają 99 zł. Nie dajcie się dwa razy prosić! ■

CD-ACTION

Producent: Corwin Software

Wymagania: P200, 64 MB RAM, CDx8, Win 95/98, akcelerator

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.mirage.com.pl

INFO

Bridge 2000

Mosty, kładki i inne takie...

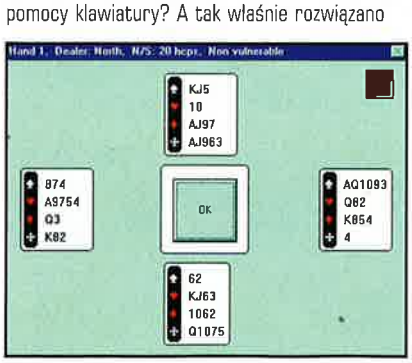
Gra w brydża, jak głosi slogan reklamowy na pudełku, to "najbardziej popularna gra na świecie ostatnich 100 lat". Jeżeli i w ostatnich latach, mimo rozwoju komputerów i chronicznego braku czasu (a ten sposób jego spędzania wymaga w końcu czterech uczestników), nie uległo to zmianie, jest to wynik zaprawdę wspaniały. Tyle że opisywany Bridge 2000 do dalszego jego rozwoju raczej się nie przyczyni, a sytuacji nie ratuje nawet niższa od typowej na naszym rynku cena.

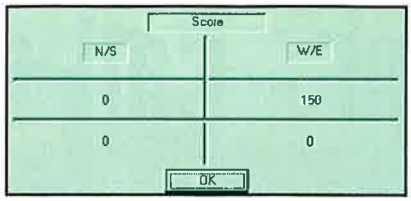
ALLOR

Standardowych rozmiarów pudełko wyceniono na niecale osiemdziesiąt złotych, co na pierwszy rzut oka wygląda zachęcająco, podobnie jak etykieta "Złota seria", sugerująca porządną zawartość. Wprawdzie znajdujące się na odwrocie screeny trochę ten wizerunek psują, ale to negatywne wrażenie jest niwelowane przez parę mądrze dla laika brzmiących punktów z możliwościami programu oraz frazę "Idealny do nauki i treningu [...]". Kto po takim ataku przyjemnościami mógłby podejrzewać, iż znajdujący się w worku kot to nie tyle osobnik niezdrowy, co właściwie w stanie krańcowego rozkładu?

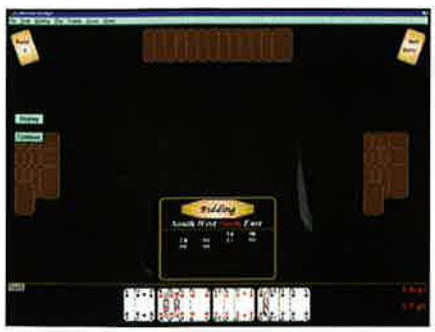
Mocne słowa, ale proszę szanownych czytelników - czy przypadkiem, wydając wcale niemałe pieniądze na nowy tytuł, nie mamy prawa oczekiwać produktu światowej jakości? Owszem, ktoś może zaoponować, że to przecież cena niższa od średniej, ale po pierwsze - znacznie lepszej jakości tytuły znajdują się w seriach kolekcjonerskich czy na krążkach dodawanych do czasopism - a po drugie niektórzy w podobnej, bądź niższej cenie wydają i nowości. Jest jeszcze zresztą i po trzecie: data powstania tego programu to rok 1997...

Już ten ostatni fakt mówi wiele o "jakości" dzieła, ale i tak wszystkiego nie oddaje. Ot, choćby interfejs użytkownika: czy wyobrażacie sobie granie w Pasjansa bez myszy? Tyko przy pomocy klawiatury? A tak właśnie rozwiązano

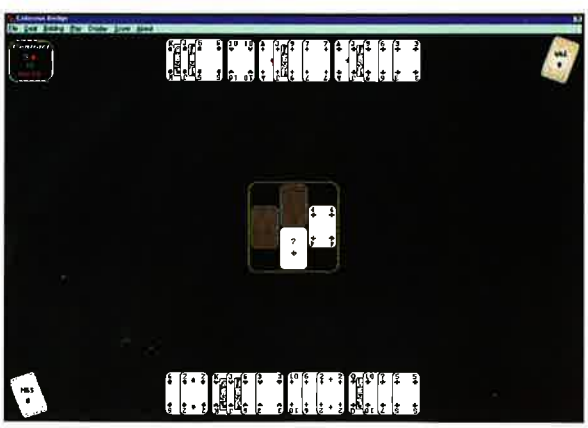




sterowanie w Bridge 2000! Choć trzeba uczciwie przyznać, iż z małymi wyjątkami: na istnienie wskaźnika myszy reagują bowiem menusy, pojawiające się na koniec kolejki przyciski "Continue" (choć skoro wszystko inne robimy z klawiatury, to przycisk ten jest całkowicie bezużyteczny) oraz jeszcze jeden, pozwalający na powtórzenie licytacji...



Równie udana, jak interfejs, jest także grafika, muzyka i dźwięki (bo tych po prostu brak - chyba że mamy coś w samych Windowsach) oraz instrukcja - jedynie co może się podobać, to niskie (sądząc po wykonaniu) wymagania sprzętowe oraz oszczędność miejsca na HDD: pełna instalacja (jedyna zresztą...) zajmuje bowiem tylko nieco ponad pół megabajta i to z instrukcją po angielsku! To się zmieści na jednej dyskietce!!!



Jeśli mam być szczery, to znacznie lepsze tytuły można znaleźć w wersji całkowicie darmowej na Sieci, a stwierdzenie o "idealności" jest niczym więcej jak nadużyciem: w programie brak choćby helpa, a instrukcja to dwustronna kartka A4 z terminami dla początkujących niezrozumiałymi, zerem jakichkolwiek wskazówek, o co w tym wszystkim chodzi!

Mimo to program otrzymał ostatecznie aż dwa punkty - za to, że działa. Oznacza to bowiem, że przy bardzo dużym samozaparciu i braku szacunku dla swego portfela można na błędy oczy przymknąć i parę partii rozegrać... choć pozostaje pytanie: po co?

Grę udostępnił do testów wrocławski EMPIK MEGASTORE. ■

Q-ACTIO

Producent: Chris Burkinshaw

Wymagania: W95, 1MB wolnego miejsca na HDD

Dystrybutor: Techland tel.(064) 347813

Internet: http://www.techlandsoft.com

INFO

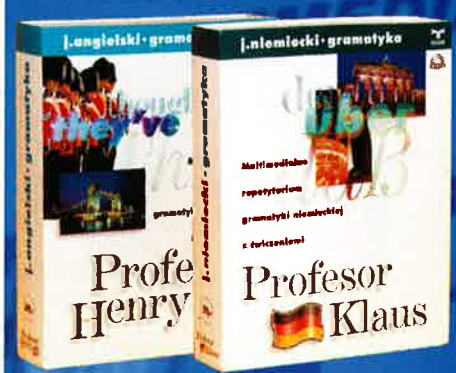
Plusy:
- działa...

Minusy:
- stabilka grafika
- nieskalowane karty
- bezmyszkowy interfejs użytkownika
- brak sensownej instrukcji
- brak helpa
- brak jakichkolwiek dźwięków
- zero możliwości konfiguracyjnych
- niemożność nagrania stanu gry

Ocena: 2

Skuteczna nauka!

"Słownictwo" szybko i skutecznie nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000* słów, zwrotów i idiomów. "Gramatyka" nauczy Cię prawidłowego stosowania najważniejszych konstrukcji wraz z wymową, użycia m.in. czasów, strony biernej, zdań złożonych. "Henry" i "Klaus" to programy, które doskonale przygotowują do egzaminu i klasówki. Każdy "Profesor" to kilkanaście rodzajów ćwiczeń, 200 godzin nauki, nagrywanie wypowiedzi i porównywanie z wymową lektora. Poradnik metodyczny, słownik, intuicyjny interfejs.



"Wojny światowe 1914-48" to multimedialna historia I i II wojny, Dwudziestolecia i początków systemu dwóch bloków, to zbiór 730 fotografii, 60 filmów, 430 pytań testowych, 100 nagrań, 600 haseł tekstowych, 80 dokumentów na 2 płytach CD-ROM. Z "Wojen światowych" dowiesz się: kto złamał szyfr Enigmy, na czym polegała reforma Grabskiego, gdzie znikali Cichociemni!

"Wojny światowe" zaspokoją ciekawość osób interesujących się militariami, ciekawostkami historycznymi, grających w gry strategiczne. Wojny to nieodzowna pomoc dla przygotowujących się do egzaminu wstępnego i maturalnego.

Cena programów: 79 zł (Henry-Gramatyka - 89 zł)
Informacje, sprzedaż: Edgard Multimedia, skr. poczt. 83, 02-588 Warszawa 48, tel. (022) 857-44-32, 0601 33-18-50
Sprzedaż detaliczna: Empik, Geant, Vobis, Auchan, TTS, Office Centre, CD Projekt, Ard-Soft, PLAY, DAIVA, DHO, Pablo PC.
* Henry - Słownictwo uczy 7000 słów, zwrotów i idiomów.

WWW.EDGARD.COM.PL

Civilization - Call to Power

Drugi następca dwójki

Dopiero co opisywaliśmy Alphę Centauri, nawiązującą do słynnej Civilization II, nie tylko nazwiskiem Sida Meyera, a tu na twarde dyski ładuje się kolejny pretendent do tytułu sequela, w osobie opisywanego właśnie Call to Power. W obecnym przypadku mamy jednak do czynienia nie tyle z pokrewieństwem twórców, gdyż pracowali nad nią ludzie zupełnie inni, co tytułu - choć oczywiście na tym podobieństwa do wielkiego przodka się nie kończą.

ALLOR

Idea stojąca za Civilization wydaje się obecnie dziecinnie prosta: ot, daje się graczowi osadników, rzuca na nieznane ziemie i pozwala zadziałać procesowi naturalnej selekcji - jeśli będzie potrafił przystosować swe imperium do zmieniającego się (i najczęściej wrogo nastawionego) otoczenia, będzie zwycięzcą. O przegranych wprawdzie zazwyczaj się nie mówi,

ale w tym akurat wypadku los gracza i tak najgorszy nie był - ruiny jego upadłej cywilizacji stawały się bowiem jednym z odkryć archeologicznych, na jakie natrafiali inni w wiele lat później.

Takie założenia można jednak (właściwie nawet trzeba...) odpowiednio obudować. Na tym właśnie „drobnym" szczególe opiera się przewaga Alphy oraz Call to Power nad „dwójką", a tej nad

„jedynką". Są to oczywiście oczywiste oczywistości, ale prócz nich pojawia się i nieuniknione w takim wypadku pytanie: jak się w takim razie mają do siebie nasi dwaj najwięksi wrogowie, czyli najnowsze produkcje Activision i Firaxisa? Obydwie czerpią przecież z tego samego źródła, a i na

ring weszły praktycznie w tym samym czasie.

Wszystkich oczekujących prostej odpowiedzi muszę niestety w tym miejscu zmartwić - takowej bowiem nie ma, a przynajmniej nie podejmuję się jej znalezienia. Już choćby z takiego banalnego powodu, jak odmienne miejsca zmagań: w Alphie mamy przecież do czynienia z kolonizacją nieznanej planety przez osobników mających do dyspozycji zaawansowane technologie, a Call to Power to znany z poprzednich Cywilizacji standardowy rozwój od zera. Zamiast czarnego na białym, proponuję zatem coś innego - bliższe przyjrzenie się produkcji Activision okraszone rzucanymi na bieżąco porównaniami z Alphą, dotyczącymi jednak nie całości, a konkretnych rozwiązań.

Zacznijmy zatem od początku, czyli pierwszych kroków. Już w tym miejscu uwidaczniają się różnice, a co gorsza - niezbyt dla dzieła Activision pozytywne. Zamiast bowiem podpowiedzi rzucanych w trakcie normalnej gry, czym raczeni byliśmy u konkurencji, stawia się przed nami nielatwy wybór między tutorialem a bezpośrednim rzutem na głęboką wodę - które to rozwiązanie, jak znam życie (i własne przyzwyczajenia...), będzie się cieszyło u graczy dużo większym wzięciem. A to niestety błąd! Zmiany w interfejsie są bowiem na tyle duże, że zaserwowanie sobie okresu przejściowego jest właściwie niezbędne! Bez tego można się bardzo szybko do gry zrazić, choć zapewniam was, iż po krótkim treningu wyda się on prawie równie dobry co oryginalny. Jednak tylko „prawie", gdyż mimo wszystko uważam, że i stare „międzymordzie", po drobnych modyfikacjach na nowości, doskonale by sobie z nowymi zadaniami poradziło, a nie trzeba byłoby tracić czasu na przymusową naukę.

Tak więc w kategorii „pierwszy kontakt" na prowadzenie wysuwa się Alpha Centauri, aczkolwiek dla osobników nie mających styczności z pierwowzorem (i lubiących tutoriale) sytuacja jest raczej remisowa. By nie być posądzanym o zatwardziały konserwatyzm, pozwolę sobie przytoczyć opis zdziwienia numer dwa (po tym spowodowanym zmienionym interfejsem). Pojawia się ono (zakładając, że nie czytaliście wcześniej instrukcji - co powinno być w przeważającej liczbie przypadków prawdą) w momencie, gdy chcemy wybudować drogę czy zamienić łąki w pastwiska. Dotychczas trzeba było skorzystać z pomocy wyspecjalizowanych

jednostek, ale tutaj to za Chiny nie chce działać! Po krótkim zwątpieniu (czyżby tego nie uwzględnili??? nie, to przecież niemożliwe...) i zaglądnięciu do instrukcji przychodzi jednak olśnienie - żadne specjalne jednostki nie są wcale potrzebne! Wystarczy bowiem przeznaczyć część zasobów na fundusz robót publicznych, a następnie, gdy już zgromadzimy odpowiednią ich pulę, po prostu wskazać miejsce na mapie, gdzie nasza wymarzona droga ma powstać. To wszystko, nasi poddani zajmą się resztą bez potrzeby wcielania ich w szeregi jakichś dziwnych organizacji! Czyż nie jest to rozwiązanie wprost idealne? W końcu nie trzeba nam armii śmieciarzo-drogowco-rolniczo-i-kto-tam-jeszcze-wie-czego-nie-robiących jednostek! Tak więc w dziedzinie zagospodarowywania terenu dość wyraźną przewagę uzyskuje Call to Power i to pomimo możliwości zautomatyzowania prac budowlanych u konkurencji - roboty publiczne sprawują się bowiem o wiele lepiej.

Skoro zaś jesteśmy już przy rozbudowie, nie można pominąć problemu siedlisk. W tym akurat względzie, poza inną oprawą graficzną, zmiany mamy niewielkie. Właściwie prawie żadne, jeśli nie liczyć kolejki produkcyjnej, którą można zapisać do późniejszego wykorzystania - bardzo przydatne przy n-tym mieście - oraz nieco innej listy budynków. Postęp więc jest, mniej więcej na równi z zaserwowanymi nam w Alfie Gubernatorami, którzy po odpowiednim poinstruowaniu radzili sobie z rozwojem miasta czy produkcją jednostek nad wyraz sprawnie. A zatem w dziedzinie rozbudowy mamy remis z małym wskazaniem na Gubernatorów Firaxisu.

Kolejny punkt należy się im za podejście do sprawy jednostek, a konkretnie - za umożliwienie ich dowolnego projektowania z oddzielnie wymyślanych komponentów. W tej bowiem dziedzinie Call to Power pozostała konserwatywna aż do bólu: nie dość, że wymyśla się od razu całe jednostki, to jeszcze wszyscy mają do wszystkiego dostęp, przez co o jakimś zaskoczeniu niekonwencjonalnymi pomysłami nie ma mowy. Pojedynek na jednostki ma jednak jeszcze stronę drugą, trzecią i czwartą, a w tych bezwzględną przewagę uzyskuje nie Alfa, a Zew. Są to odpowiednio jednostki specjalne, sposób prowadzenia walki oraz gotowość. Lecąc po kolei: te pierwsze pozwalają na znaczne urozmaicenie możliwych scenariuszy dołowania wrogów. Ot, choćby tacy łowcy niewolników: dla wroga (poza jego własnymi łowcami) są oni niewidoczni, a mogą „podprowadzać" osadników, mieszkańców miast czy pozostałych przy życiu po przegranej bitwie żołnierzy, tak by pracowali na chwałę naszej cywilizacji. Inne niekonwencjonalne ataki mogą przeprowadzać kapłani (na przykład obowiązkowe daniny dla naszego imperium) czy prawnicy (nie ma to jak sądzenie się prowadzące do

Plusy:
- poprawiona grafika
- pomysł z robotami publicznymi
- kolonizacja głębin i kosmosu
- powiększony wpływ na mieszkańców
- dłuższy czas gry
- rozwiązanie walki
- kolejka budowli
- opcja rozgrywki po sieci
- wiele jednostek specjalnych

Minusy:
- zmieniony interfejs
- pamięciożerność
- stałe typy jednostek
- brak gubernatorów
- brak Polski na liście narodowości

Ocena: 9

NAJWIĘKSZA GRA FABULARNA (RPG) WSZECHCZASÓW POWRÓCIŁA
Return to Krondor
OWOC PIĘCIU LAT WYTĘŻONEJ PRACY
POTĘŻNA RELIKWIA ZAGINĘŁA. KRÓLESTWO JEST W NIEBEZPIECZEŃSTWIE. KRONDOR OCZEKUJE TWOJEGO POWROTU.
OPTIMUS

jest dużo szybsze niż sformowanie jednostek od zera!

Także w dziedzinie zarządzania całym państwem Call to Power zyskuje pewną przewagę. Gracz ma bowiem wpływ na znacznie większą liczbę współczynników modelujących życie poddanych, czego przykładem może być choćby dowolna regulacja długości dnia pracy, czy otrzymywanej za swą harówę zapłaty. Pozwala to w znacznie większym stopniu wpływać na stan psychiczny mieszkańców naszego imperium, co jest szczególnie istotne w momencie jego rozrostu - nastroje społeczne zależą bowiem od odległości miast od stolicy, a tą można skrócić tylko w bardzo ograniczonym zakresie. Miłą zmianą jest również możliwość budowania swych siedlisk także pod powierzchnią wody. Dzięki temu ma się o wiele więcej miejsca na rozwój, co dla osobników nastawionych na pokojowe rozstrzygnięcie walki o pierwszeństwo będzie na wagę złota: proces hodowania Obcego wymaga w końcu wielkiego ogólnonarodowego wysiłku... na który nawet czas pozostały do roku 3000 może się okazać za mały. Także preferujący rozwiązania siłowe mają się z czego cieszyć - doszła bowiem przestrzeń kosmiczna. I to w stopniu przewyższającym (w przeciwieństwie do remisowo rozwiązanej wody) Alfę Centauri! Nie dość bowiem, że można się w niej z ogromną prędkością poruszać, to jeszcze można tam konstruować bazy i prowadzić walkę z prawdziwego zdarzenia! Za to należy się gościom z Activisiona wielki plus.

blokowania produkcji). Najprzyjemniejszą cechą ataków niekonwencjonalnych jest jednak (prócz niewidzialności ich „nośników") fakt, iż w bardzo wielu przypadkach skorzystanie z nich nie powoduje naruszenia pokoju! Drugie cieszące gracza rozwiązanie, to eliminujący „dziwne" wyniki starć pomysł z rozstrzyganiem walki na osobnym ekranie. Wiąże się on bezpośrednio z cechami jednostek, którym przybył obecnie współczynnik określający siłę uderzenia w przypadku ataku z drugiej linii. Wszystko to, wraz z faktem, iż w starciu uczestniczy cała grupa, ma zbawienny wpływ na realizm. Jednolita armia wypadowa nareszcie traci rację bytu - znacznie lepsze efekty uzyskuje się przez odpowiednie mieszanie jednostek w ramach armii, tak by z jednej strony szturmujący mieli wsparcie z tyłu, a z drugiej, by takie na przykład armaty nie musiały walczyć wręcz. Trzecim genialnym pomysłem związanym z jednostkami jest zmienny poziom ich gotowości. Wiadomo - utrzymywanie dużych sił zbrojnych w czasie pokoju jest bardzo kosztowne nawet dla największych imperiów, ale z drugiej strony szybkie odtwarzanie obrony w razie niespodziewanego ataku wydaje się pomysłem jeszcze gorszym. A tymczasem rozwiązanie jest bardzo proste - wystarczy zmniejszyć na czas pokoju stany osobowe i gotowe! Koszta maleją, a uzupełnienie stanów

Na tym wyliczanie punktowe chciałbym jednak zakończyć. Jeśli kogoś strasznie to interesuje, może sobie bez większych problemów ustalić własne kryteria, jedynki do siebie pododawać i otrzymać produkt dla niego lepszy. By natomiast nie tracić na to tutaj miejsca, przejdę do rzeczy chyba jednak od tych wszystkich suchych porównań znacznie ważniejszej - wrażeń z grania. Nie będę ukrywał, że znacznie lepiej wspominam swe początki w Alfie. Jest przede wszystkim znacznie przyjaźniejsza, nie wprowadza zmian na siłę, a raczej wbudowuje je w opcje dobrze wszystkim fanom znane. Na plus zaliczyłbym dodatkowo niebanalną fabułę, wychodzącą poza zwykłe pojedynki z innymi frakcjami, a także okraszanie wynalazków fajnymi filmikami. Civilization: Call to Power jest natomiast w swym podejściu bardziej rewolucyjna (vide zmiana sterowania), choć nowych opcji jest tak na oko w obydwu tytułach po równo (choć ze wskazaniem na Activisiona), co zalatuje niepotrzebnymi udziwnieniami w pogoni za oryginalnością. Nie znaczy to jednak, iż faceci z Activision wypuścili produkt słaby - jak już pisałem, każdy może sobie posprawdzać rzeczy, na których mu bardziej zależy - ale w tym pojedynku dwóch równych, równiejszy wydaje się jednak sequel numer jeden, choć jeśli ktoś woli, mieć więcej możliwości okupionych koniecznością przejścia przez okres przejściowy, to wybór może być wprost przeciwny. Stąd też i równe oceny obydwu tych tytułów, choć tak na prawdę najchętniej zobaczyłbym ich połączenie - ale wtedy mielibyśmy do czynienia z drugą w historii CDA dziesiątką...

PS. Na początku testowania obiecałem sobie, że odejmę jeden punkt za pominięcie Polski na liście nacji do wyboru - a są na niej nawet Jamajczycy - ale że można w końcu stworzyć coś zupełnie nowego, więc ostatecznie tego nie zrobiłem... ■

CD-ACTION

Producent: Activision

Wymagania: P100, Win95, 16 MB RAM, CDROMx4

Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165

Internet: http://www.activision.com

INFO

Robosaurs vs. The Spacebastards

Komputerowi przyjaciele sprawiedliwości?

Kiedy zobaczyłem tytuł tej gry, od razu pomyślałem: "Jezzzu! Co za debile wymyślili taką kretyńską nazwę?". Takie samo wrażenie odniosło kilku innych recenzentów, z góry skazując Robosaurs vs. The Spacebastards na pożarcie. Skoro tytuł jest tak durny, to sama gra taka też powinna być. Nic bardziej mylnego. To, co wzięliśmy za przejaw głupoty autorów, okazało się ich pokręconym poczuciem humoru.

ELD

Tak, Robosaurs vs. The Spacebastards to giera z dużą dozą humoru. Chociaż czasami na granicy dobrego smaku. Przykładowo demko wydało mi się zdecydowanie niesmaczne. Dlaczego? Obejrzyjcie sami, a przyznacie, że tytułowi Spacebastards przygotowujący się do ataku na nasz Układ Słoneczny zachowują się podobnie do panów, którzy 60 lat temu postanowili podbić Europę. Hmmm... na szczęście później autorzy raczą już nas żartami lepszej jakości.

Dość dużo czasu zajęło mi określenie, do jakiej kategorii należy zaliczyć Robosaurs vs. The Spacebastards. W końcu zdecydowałem się na określenie "prosta platformówka z jeszcze prostszymi elementami gry logicznej" albo odwrotnie "prosta gra logiczna z jeszcze prostszymi elementami platformówy". Nic chyba lepszego nie mogłem wymyślić. Ot, chodzimy sobie po kolejnych planetach i uwalniamy biednych, zniewolonych przez Spacebastards ufoków. Tu trzeba coś przesunąć, tu cosik wysadzić, a tam wysłać do nieba Spacebasterda. Fajnie, że można sobie trochę pogimnastykować umysł. Stopień trudności może nie jest za wysoki, ale kilka razy się przejechałem. Ile przesunąłem jakąś skrzynię albo wysadziłem TNT i już nie mogłem się dostać tam, gdzie zamierzałem. A dostać się musimy za każdym razem do małych, zielonych mieszkańców planety, na której aktualnie buszujemy. Po dobrnięciu do tego zielonego ufoka należy mu zrobić "cute" i po sprawie. Z reguły na planszy znajduje się kilku naszych przyjaciół i często bywa tak, że któregoś musimy poświęcić dla dobra sprawy. Spacebastards raczej są tylko ozdobą poszczególnych plansz, bo nie za bardzo nam przeszkadzają. Sterowanie postacią jest banalnie proste. Lewym klawiszem myszki chodzimy, a prawym działamy. To znaczy - lewym przyciskiem działamy, a prawym zmieniamy czy to ma być strzał, pchnięcie, kopnięcie itp. Do przemieszczania na dalsze odległości wszerz i wzdłuż służą windy, a także teleportery ładnie nazwane Acme Warp-O-Tron!

Fabuła RvTS nie zachęca do grania. Nasz Układ Słoneczny został najechany przez kosmicznych rozbójników Spacebastards. W obronie wolności wszelkich form życia zamieszkujących pobliże naszej zielonej planety występuje czterech herosów: Eastwood, Van Damme, Connery, Cambell. Widzę, że już umieracie ze śmiechu. I macie ku temu powody. Van Damme to oczywiście mięśniak ubrany w ciuszki żołnierskie. Connery biega w garniturku z pistoletem a la agent 007, a Eastwood to nikt inny jak sam Brudny Harry z ostrogami i cygarem w gębie. To trzeba jednak zobaczyć samemu. Również z przymrużeniem oka potraktowano stopnie trudności, których są trzy: grandmother, mr average oraz hard as my dad.

Graficzka, chociaż nie wyszukana, jest przyjemna dla oka. Bez fajerwerków, ale za to zabawnie. Śmieszne są zwłaszcza postacie i ich zachowanie. Nietrafiony Spacebastards gra kpiąco na nosie itd. Uroku dodają także napisy sprayem na murach (?). Są to slogany pisane najwyraźniej przez przeciwników Spacebastards i brzmią: "Spacebastards smell" albo "Bastards go home". Gdzieniegdzie wiszą oficjalne plakaty najeźdźców o treści raczej krańcowo odmiennej. Można się też nieźle uśmiać, kiedy któryś z przeciwników ginie lub kiedy skończymy planszę. Nasz bohater odtańczy wtedy taniec zwycięstwa.

Co by nie mówić, muzyczka oraz dźwięk wprawiają w dobry nastrój. Dostałem padaki ze śmiechu, gdy wybrałem Connery'ego i usłyszałem na "dzień dobry" motyw przewodni z przygód Jamesa Bonda. To jeszcze nic. Każda postać rzuca speechami z filmów. To jest dopiero jazda! Ogólnie więc - grafika i sfera słuchowa dostarczają dużo zabawy, a to jest przecież najważniejsze.

Niezmiernie ciężko jest jednoznacznie ocenić Robosaurs vs. The Spacebastards. Co prawda jest to prymitywna i prosta gierka o kiepskiej grafice, ale dzięki dużemu zasobowi specyficznego humoru gra się znakomicie. Może trochę z tym "znakomicie" przesadziłem, ale naprawdę da się przy tym spędzić trochę czasu. Zachęcam przynajmniej do zobaczenia. ■

DEMO NA CD 4/99 CD-ACTION

Plusy:
- spora dawka humoru
- znane postacie do wyboru
- niezgorsza grafika
- speeche i muzyczka

Minusy:
- idiotyczny tytuł
- humor nie zawsze jest wyszukany
- prosta
- grafika jak na Amidze 1200

Ocena: 5

CD-ACTION

Producent: ANONYMOUS THREAT

Wymagania: P90, 16 RAM, WIN 95/98, CDx2, karta muzyczna

Dystrybutor: Nieznany

Internet: http://www.spacebastards.com

INFO

Falcon 4.0

Sokół (4.0) wystartował!

Falcon 4.0 bez wątpienia zasłużył na przyznanie mu tytułu najdłuższego startu w historii domowych symulatorów lotu. Pierwsze napomknienia o następcy słynnego F 3.0 (che: pamiętam jego recenzję w śp. TS) pojawiły się grubo ponad 4 lat temu. Od tego czasu nieustannie Microprose mówiło o nim jako o produkcie niemal dokonanym: "upcoming soon", już na wyjściu, już w beta wersji i tak dalej. Jednakże dopiero jakiś rok temu oczekującym - z konieczności cierpliwie - graczom pozwolono na wykonanie próbnego lotu w udostępnionej wersji demo, która zresztą spodobała się niewielkiej liczbie próbujących. Dyskusje na jego temat nie skończyły się jednak i wybuchły ze zwielokrotnioną siłą w dniu jego premiery. Po tak długim czasie oczekiwania F-16C Falcon (4.0) wzniósł się szczęśliwie w górę. I tu naturalnie natychmiast natknął się na wielu potencjalnych pilotów F-16C i ich pytanie - czy warto było czekać?

GEM.INI

Bez wątpienia! Falcon 4.0 bowiem to najdoskonalszy domowy "udawacz", jaki zaofiarowany został kiedykolwiek miłośnikom awiacji! Aż trudno uwierzyć, że domowe komputery potrafią udźwignąć obciążenie serwowane przez ten tytuł. Jego złożoność najlepiej ukazuje zdanie jednego z zatrudnionych przy pracach autentycznych pilotów F-16: brak jedynie kokpitu na silownikach hydraulicznych, by móc ulec złudzeniu, że to symulator wojskowy! Wrzucono weń wszystko, czego spodziewali się gracze, o czym debatowano na listach dyskusyjnych, o czym śniono na jawie w czasie przemierzenia przestrzeni powietrznych innych symulatorów. Powiedzieć tak jednak, to w odniesieniu do Falcona jeszcze zbyt mało! On nie tylko dorównał wszystkim im naraz - on świecą minął ich pułap i wzniósł się w niedostępne wcześniej partie sim-sfery!

Stan ten jest wypadkową wszystkich zazwyczaj ocenianych w odniesieniu do symulatorów lotu czynników. Pierwszym zasłużonym, tym, który zauważalny jest nawet dla kompletnych laików, jest naturalnie wspaniała oprawa audiowizualna Falcona. Widoki z kokpitu są nieprawdopodobnie rzeczywiste! Nawet nie wiedząc o tym, że odwzorowano w najdrobniejszych nawet szczegółach Półwysep Koreański - nasz teatr wojenny - spojrzenie na przesuwającą się pod samolotem pokrytą świetnymi, bardzo zróżnicowanymi teksturami, mglę wypełniającą zagłębienia terenu (doliny rzek, kaniony), niezwykle szczegółowe obiekty "threedi" (widoczne są nawet billboardy na dachach domów w miastach czy dym unoszący się z kominów fabryk!) - musi wywołać nieklamany zachwyt. Zresztą po cóż odwoływać się do tego co na zewnątrz - wystarczy wszak spojrzeć na refleksy świetlne i zniekształcone odbicie kabiny i hełmu pilota na sferycznej owiewce; doprawdy, nawet nie przypuszczałem, że osiągnięcie takiego efektu jest możliwe.

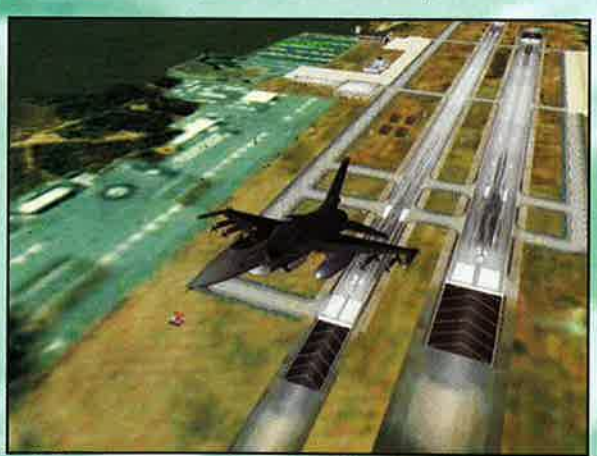
Podobnie wygląda kwestia dźwięku. Począwszy od ryku wyzwalanych dopalaczy, przez dźwięki generowane przez systemy F-16, po - przede wszystkim! - głosy pilotów - wszystkie na równi wręcz porażają autentycznością! Decybele dobiegają nas bez przerw: ciągły szum w eterze, z którego raz po raz wybija się spokojne AVACS-owe "Angel two, engage ground target: bullseye zero-two-zero", "engage MiG-dwenty-nine bearing three-five-zero, twenty miles, twenty-two thousend", głosy paniki trafionego pilota "Mayday mayday, Fox down!", bądź "Viper two! I'm bailing out!", wreszcie wypełnione wręcz namacalną satysfakcją "Python four: splashed one!". Głosy to jednak nie wszystko - przeplatają się one z ciągłymi brzęczyki systemów defensywnych F-16 (każdy samolot jest określany przez RWR inny

brzęczyk; a wierzcie mi: warto jest wyuczyć się tych dźwięków!). Całość nie pozostawia cienia wątpliwości co do tego, że tu toczy się walka! Przekłada się to również na samych graczy: już po kilku chwilach widoczne jest, że grający nie tyle siedzi w fotelu w pokoju, bawiąc się kolejną grą komputerową, lecz - fizycznie przeniesiony w kokpit Falcona - rzeczywiście uważa mówiących za swych towarzyszy, staje się za nich współodpowiedzialny, naprawdę przeżywa szalejącą wokół wirtualną wojnę!

Oprawa graficzna i dźwiękowa - choćby i najwspanialsza z możliwych - nigdy jeszcze nie stała się jednak głównym determinantem uznania uwidoczniającego się w oczach miłośników symulatorów lotu. Im zwykle trzeba czegoś więcej niż tylko cudownych efektów uzyskiwanych przez coraz to doskonalsze karty i procesory komputerów. Czegoś, co kiedyś, dawno, dawno temu przesądziło o sukcesie Falcona 3.0, czegoś, co sprawia, że EF 2000 wciąż jest na topie - rzetelnego oddania warunków, w jakich rzeczywiście znajduje się samolot w podobnej sytuacji. To właśnie realność awioniki, wrażenie autentycznego lotu, świadomość, że jest zupełnie tak jak naprawdę, zmusza ludzi do poświęcania symulatorom ogromnych ilości czasu - najpierw na wyuczenie się latania, później na bezustanne szlifowanie nabytych umiejętności.

W gruncie rzeczy dopiero tutaj rozpoczyna się prawdziwa recenzja Falcona 4.0. Świadomym zabiegiem było umieszczenie we wstępie kilku słów na temat tych mniej istotnych aspektów gry. Teraz bowiem, wiedząc już, że nie muszę zaprzątać sobie nimi głowy, mogę skoncentrować się na istocie. Tak więc awionika w Falconie 4.0 jest czymś, co długo jeszcze będzie stanowić wzorzec dla innych twórców symulatorów! Ale nie tylko dla nich: jestem przekonany, że tak jak w przyziemnym Grand Prix Legend (dla ludzi z zacięciem do więcej niż trzech niewielkich kółeczek), tak tutaj - dla maniaków lotnictwa - fizyka stanie się obiektem nabożnej czci! Trudno jest sprostać wymogom ogólnego opisu i zarazem w pełni plastycznie oddać jej charakter. Wiedzcie jednak, że zdarzyło mi się kilkukrotnie wpaść w "schodki" bądź standardowy korkociąg, z których mimo nerwowych, wydawałoby się - odpowiednich, ruchów drążkiem i przepustnicą nie udało mi się już wyjść...

Lepszym jednak, bardziej wyraźnym przykładem może być jedna z misji treningowych: flameout landing - lądowanie bez ciągu. Rozpoczynamy wrzuceni w kokpit już lecącego, nakierowanego na pas Falcona. Pierwszym komunikatem, jaki słyszymy jest "bingo fuel" - zaraz po nim szum silników gwałtownie ucicha, my zaś powoli, lecz bezlitośnie zaczynamy zbliżać się ku ziemi. Wyłączamy brzęczyk master caution, pochylamy



nos, wprowadzając samolot w lot ślizgowy i w międzyczasie prosząc o pozwolenie natychmiastowego lądowania awaryjnego, kierujemy nos w dwie trzecie pasa. Czując, że samolot daje opór, odrzucamy zasoby i korzystając w razie potrzeby z hamulców powietrznych (przy czym można stopniować kąt ich wychylenia - nie tylko pełne out i pełne in!) - szybujemy. Tuż nad pasem wysuwamy podwozie (choć możliwe jest lądowanie przymusowe na brzuchu) i podrywamy nos samolotu. Lądowanie powinno udać się bez problemów. Dla porównania - próbowałem kilkukrotnie lądować bez odrzucenia pokaźnego ładunku uzbrojenia: niestety, zbyt ciężki samolot trafiając w pas ze zbyt dużym impetem, łamał podwozie, po czym

krzesząc feerie iskier, zrywał nawierzchnię pasa... Jak widać - w Falconie liczone jest wszystko!

Falcon 4.0 oferuje cztery różne (choć pokrewne) sposoby zabawy, które podzielić można na misje treningowe (Tactical Engagement), pojedyncze pojedynki i boje spotkaniowe (Instant Action i Dogfight), wreszcie istną perłę wśród swych imienniczek - kampanię (a dokładniej - trzy pokrewne). Co ciekawe, brakuje tak powszechnej w menu głównych współczesnych gier opcji multiplayer! To jednak, że nie ma jej tam, nie oznacza, że ten ważny czynnik powodzenia gier został przez ludzi z Microprose pominięty! Tryb multiplayer bowiem wrósł głębiej niż zazwyczaj w strukturę Falcona: przed każdą z misji - czy to w kampanii, czy treningowych, napotykamy dodatkowe przyciski: podgląd zapisu wcześniejszych prób i właśnie multiplayer. Oznacza to, że wszystko, dokładnie wszystko to, co możemy wykonać samemu, możemy również wykonać w duecie czy teamie! Doprawdy tak przemożny nacisk na multiplayer jest kolejnym punktem potwierdzającym nowatorstwo i nieprawdopodobnie wysoką klasę Falcona!

Równie wspaniała i równie nowatorska jest w "czwórce" kampania. Che, tu mała dygresja: zaledwie przed kilkoma dniami dyskutowałem z innym redakcyjnym wielbicielem symulatorów lotu właśnie o tzw. kampaniach dynamicznych i wysłuchiwałem utyskiwań na ich "niedynamiczność". Z tym większą przyjemnością serwowałem mu wieści o specyfice kampanii w Falconie: to nareszcie prawdziwa gra wojenna, tu walczy się zarazem na lądzie, w powietrzu, na wodzie. Tu wszystkie trybiki machiny wojennej muszą współpracować:

Po lewej:
Ohu! Ta się chyba coś paliI...

Po lewej:
Kolejny "nudny" CAP...

liczy się ciągły ruch i niesamowite tempo - tu naprawdę trzeba latać "w czas" - spóźnienie się i tym samym pozostawienie atakujących sprzymierzonych bez wsparcia powietrznego mści się straszliwie. Przykład dynamiki nasuwa się sam: już czytając briefieng misji, spostrzec można, że lista potencjalnych zadań jest stale aktualizowana! Co więcej: należy liczyć się z tym, że w momencie, kiedy zmierzać będziesz do samolotu, cel misji stanie się już nieaktualny; ba! - oczekujący podczas countdown samolot na

wtedy będziesz mógł wrócić na lotnisko! Kampania więc jest nie tylko dynamiczna, ale i wymaga elastycznego działania! Aha - i jeszcze jedno - w czasie kampanii już musisz być mistrzem! Nie ma czasu na naukę latania, a z racji dynamiki i ciągle zmieniających się warunków nie przewidziano możliwości ewentualnych kolejnych prób.

skutek szybkiego rajdu bombowego przeciwnika stanie się jedynie wspomnieniem! Wykonanie zadania nie oznacza również wcale automatycznie końca misji: musisz słuchać AVACS i jeśli podczas CAP powie ci, że masz zejść na niski pułap i ostrzelać kolumnę czołgów zmierzających w kierunku kontrolowanego przez twoją stronę miasta - zrób to, gdyż dopiero

F-16C w Falconie - zupełnie tak jak w rzeczywistości - wykonuje 2 rodzaje misji: A/A i A/G (za tych, co na morzu odpowiada US Navy). Tu nie można spodziewać się rzeczy nowatorskich. Generalnie wojna jest wojną i trudno wymagać od niej czegoś niespotykanego. Warto jednak wspomnieć, że podczas

Po lewej:
Lot ręką maszyną daje już prawie pełnię realnych wrażeń.

wykonywania zadań o profilu powietrze-ziemia (Interdiction, Close Air Support, Strike, Deep Strike, OCA Strike, SEAD Strike, SEAD Escort, BDA i Recon - standard, czyż nie?), należy zwracać uwagę nie tylko na cel i ewentualne zagrożenie z powietrza: skuteczność działania "triple A" i słynnych "surface to air missile" (SAM) jest niesamowita - potrafią wyczekać i strzelać dopiero, gdy znajdziesz się dokładnie nad lub nawet za nimi! Właśnie w ten sposób w jednej z misji straciłem doświadczonego skrzydłowego...

Nie sposób jednak ukryć, że istotą Falcona jest walka powietrzna. I tu również zalecane jest odbycie co najmniej kilku lekcji treningowych walki tak na długi, jak i krótki dystans. Przyznam, że wierząc w swoją gwiazdę, zaniechałem treningów i rzeczywiście już po kilku misjach byłem mistrzem... katapultowania się. Cóż począć - systemy F16, model lotu i skuteczność raz namierzonej rakiety (która gubi ślad nadzwyczaj niechętnie) zostały oddane tak dokładnie, co przy znakomitej AI przeciwników sprawiało, że bywałem strącany nawet nie wiedząc, co i w jaki sposób mnie podeszło! Szczytem "mistrzostwa" było to, że poległem w walce ze... stareńkim MiGiem 19 (z nowicjuszem za sterami!), który zestrzelił mnie z działek! Czysta zgroza! Pocieszam się jedynie tym, że walka toczyła się w trybie instant, a korzystając z realistycznego działania radaru, nie miałem okazji zorientować się, że jest tuż za mną, na szóstej. Choć z drugiej strony wystarczyło jedynie poprosić AVACS o obraz przestrzeni, dać świecą w górę, wyjść z tego pionowego Immelmana i korzystając z przewagi wysokości, spokojnie zmienić tryb A/A radaru w horyzontalny, HUDa - w dogfight i... zawierzyć swój los zwrotności F-16 (celowe niewyważenie i słynny fly-by-wire - to wystarcza)... Mądry Gem.ini po szkodzie. :)

Samoloty, jakie spotykamy na niebosklonie Korei stanowią istny przekrój techniczny przez spory kawałek historii dwóch bloków politycznych. Z naszej (tj. amerykańskiej i południowokoreańskiej) strony frontu nadlatują na cele strategiczne wszelakie F-ileśtam (od F-4!), "Dzikie Świnie" A-10, z rzadka w chmurach błysną groźne strato-fortece B-52, czy latające cysterny - KC-10 (tankowanie w powietrzu - ech!...). Strona niepoprawna politycznie - dawny Związek Radziecki oraz komunistyczna część Korei - posługuje się standardowymi modelami słynnych Mikojanów-Guriewiczów (od wspomnianego już MiGa 19 po 29-ki), Suchojami (27), Iliuszynami (w tym i wielkim -

28) Tupolewami (16) i tak dalej, i tak dalej... Ciekawostką rodem z muzeum jest przemykający od czasu do czasu tuż nad ziemią niewielki, nieuzbrojony "antek" - w kodzie "naszego" NATO: Colt - wykorzystywany przez Koreę Północną do desantów sabotażystów i komandosów za liniami wroga! Dlaczego używają oni czegoś tak archaicznego, dowiadujemy się, czytając dane techniczne. Otóż zbudowany jest on ze sklejki i płótna - a więc stanowi idealny samolot niewykrywalny przez radary! Proszę, proszę: technologia stealth w swym pierwotnym wydaniu!

Jeszcze kilka słów o tech-sprawach. Warto wspomnieć o czymś, co zwykło określać się mianem wirtualnego kokpitu. Zaczynam się powtarzać, jednak znowuż muszę powiedzieć, że

jeśli nie widziałeś takowego w Falconie - nie widziałeś go w ogóle! Dla mnie osobiście najbardziej porażające w nim było to, że... można na nim latać: jest równie wyraźny, jak standardowe spojrzenie na HUD! Co więcej - jest naprawdę interaktywny - jakieś dwie trzecie funkcji reprezentowanych przez przyciski, dźwigienki, cięgna można uzyskać, posługując się wyłącznie myszą! Naturalnie nie polecam wciskania wszystkiego, co popadnie, bądź używania go w czasie walki - być może bowiem okazać się nagle, że właśnie przez pomyłkę odrzuciliśmy wszystkie zasoby i zaczynamy pozbywać się amunicji Vulcana, albo że akurat tracimy podwozie i "czeszemy" jego strzępkami poszycie myśliwca...

Również i korzystanie z klawiatury obostrzone jest wymogiem dokładnej znajomości Falcona - obłożona jest bowiem ona w całości! Zalecane jest wprawdzie posługiwanie się zestawem drążek plus przepustnica (HOTAS - Hands On Throttle And Stick), jednak zaraz gdzieś obok musi leżeć dołączona do gry rozpiska klawiatury. Od intuicyjnego korzystania z kombinacji alt+ctrl+klawisz, bądź - w przypadku obsługi wiązki radarowej - shift+klawisz funkcyjny, zależy bez mała powodzenie całej naszej kariery! Oznacza to również, że naprawdę nie będziecie w stanie latać, nie dysponując podstawą w

postaci blisko 600-stronicowego manuala czy map... (To mocny argument w dyskusji "w czym piracki kopie są gorsze od oryginału".)

Wreszcie ostatnim totalnym zaskoczeniem były możliwości renderingu programowego. Prawdę mówiąc, mój pierwszy lot to właśnie software: wystartowałem już w powietrzu i byłem szczerze zdziwiony, gdy schodząc ku ziemi, spostrzegłem kwadraty; z góry wszystko było idealnie rozmyte, a płynność działania Falcona była naprawdę zadowalająca (na iC333 i 64 MB RAM)! Dziwne o tyle, że dążenie do perfekcji Falcona sięgnęło tego, że ciągłej zmianie podlega nie tylko linia frontu czy układ sił, ale i szczegóły w postaci wyraźnie widocznych zmian frontów... atmosferycznych! Panta rei, a mimo to daje się latać! Oczywiście wsparcie procesora dużym akceleratorem grafiki daje pożądany efekt: gra staje się jeszcze bardziej płynna (widoczne jest to zwłaszcza w kampanii, gdy ilość fps-ów, na skutek tłoku na mapie i dynamiki rozgrywki potrafi radykalnie zmaleć)!

Czym więc ostatecznie, w świetle przedstawionych faktów, jawi się Falcon 4.0? Z całą pewnością najdoskonalszym, jak dotychczas najwierniejszym, najbliższym rzeczywistości "udawaczem" lotu. Oznacza to jednak zarazem, że nie może on być grą atrakcyjną dla wszystkich. Falcon bowiem jest pozycją bardzo, bardzo wymagającą. Wpierw odbiera nam min. 500 MB na HDD (300 instalka i później ok. 200 swap file) później - po prostu cały wolny czas! To jednak, co ofiarowuje w zamian - piekielna satysfakcja - warte jest nakładów! Po kilkunastu godzinach w powietrzu mam pewne wyobrażenie tego, że dosłużenie się określenia Sierra Hotel będzie diabelnie trudne, jednak niekłamana duma, jaką odczuwa się po udanym lądowaniu awaryjnym uszkodzonym F-16, po zaliczeniu głównego celu i permanentnym uziemieniu dwóch napastliwych asów w MiGach 29 - warta jest poniesionych starań i wielokrotnie powtarzanych misji treningowych!

Dlatego też bez wahania podpisuję się pod sloganem reklamowym Falcona 4.0: oto kolejny kamień milowy na drodze domowych symulatorów lotu! ■

DEMO NA CD 2/99 CD-ACTION

Plusy:

- domowy symulator, który naprawdę daje wrażenie autentyczności!
- niezwykle satysfakcjonujący
- miażdżące wrażenie lotu (fizyka!)
- naprawdę dynamiczna kampania
- wirtualny kokpit, z którego da się latać!
- otwarta struktura: możliwość doinstalowania dodatków
- w przygotowaniu dwa dodatki: do oblatania F-18 i - uwaga! - cudowny Fulcrum: MIG 29
- multiplayer (wprawdzie nie tak wspaniały jak NovaWorld, ale...)

Minusy:

- relatywnie wysokie wymagania sprzętowe (cóż: coś za coś)

Ocena: 9

CD-ACTION

Producent: Microprose

Wymagania: PII 266 MHz, Windows 9x, 64MB RAM, akcel. D3D, Joy

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

Internet: http://www.falcon4.com

INFO

Tom Clancy's RAINBOW SIX

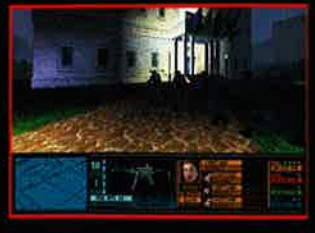
Wybuchowa AKCJA oraz realistyczna STRATEGIA!

Przełomowa kombinacja najlepszych elementów gier strategicznych i gier akcji.
Oryginalna fabuła z udziałem 20-stu Clancy'owskich bohaterów.
17 unikalnych misji w odbiegających od siebie otoczeniach na całym świecie.
Tryb multiplayer z opcjami "Cooperative" (współdziałanie) i "Competetive" (przeciwdziałanie).

"Szykuje się wielki hit."
Reset 11/98

"...gra rządzi..."
"Nigdy jeszcze nie grałem w strzelaninę FTP, tak zbliżoną do rzeczywistości."
Gry Komputerowe 10/98

Rekomendacja CD-Action 9/10



© 1998 RSE Holdings, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. and Larry Bond. Tom Clancy's Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. The Mplayer.com logo and Mplayer.com are trademarks of Mpath Interactive, Inc. Internet Gaming Zone is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other brand names are trademarks or registered trademarks.

OPTIMUS

TAK 2

URODZINOWE KONKURSY z jajem

Konkurs nr 1

CZY ZNASZ HISTORIĘ CDA?
Odpowiedz na następujące pytania:

1. Obchodzimy właśnie 3 urodziny CDA. Zatem ten numer CDA powinien nosić nr 36 (3x12). Czemu zatem jest to dopiero 35 numer - gdzie podział się nam jeden numer CDA?

2. Jaką objętość miał pierwszy numer CDA?

3. Od którego numeru CDA pakujemy kompakty w plastikowe pudełka?

4. Kiedy (podać numer CDA) pojawił się drugi CD?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych nadsyłajcie do dnia 1.05.99.

Konkurs nr 2

W niniejszym opowiadanku ukryto kilkadziesiąt (!) tytułów gier (jak również imion bohaterów rozmaitych gier). Niektóre są mniej lub bardziej dosłownie przetłumaczone na polski, inne zaś można rozpoznać drogą - dziwnych - skojarzeń. Waszym zadaniem jest wyłuskać z tekstu jak najwięcej tytułów gier.

Zasady konkursu: Odpowiedzi (wyjątkowo) mogą być i w listach. Na samej górze napiszcie (dużymi cyframi) liczbę wykrytych przez Was gier, poniżej ich tytuły. Ci, którzy odkryją wszystkie (lub chociaż najwięcej) tytułów, otrzymają nagrody-niespodzianki, wśród pozostałych uczestników konkursu rozlosujemy nagrody pocieszenia. Odpowiedzi nadsyłajcie do dnia 1.05.99 z dopiskiem „OPOWIADANIE". (W wypadu listów warto też dopisać na kopercie ilość zidentyfikowanych gier i to dużymi cyframi).
Uwaga: W wypadku np. Lary zaliczamy jako odpowiedź tylko jedną grę - Tomb Raider - stąd nie ma sensu wyliczania 3 kolejnych części. To samo tyczy się też kilku innych tytułów - jeśli wchodzą w skład jakiegoś cyklu, to cały cykl jest tu JEDNYM tytułem. Inna sprawa, że niekiedy z jednego słowa można wyprowadzić dwa (a może i więcej?) tytułów RÓŻNYCH gier... więc czytajcie uważnie!

Testowane na naczelnym i ekipie CDA!

Wszędzie było pełno krwi. Lara i Indiana Jones zatrzymali się jak wryci. To był dla nich wielki wstrząs.

- Tutaj musiało dojść do wielkiego, ostrego starcia - powiedziała Lara, patrząc na pobojowisko, nad którym żerował samotny sęp. - Zaatakował ich jakiś nieznany wróg. Wygląda jakby heretycy pozabijali tych, którzy popełnili jakiś straszny grzech. Moim zdaniem wszyscy zginęli od miecza. Widzisz te trzy potrzaskane czaszki? To szczątki Tolteków.

- Hm, moim skromnym zdaniem to raczej robota jakichś drapieżników, czy innych kreatur - odparł Indy - i to kreatur rodem z nocnych koszmarów! Zapewne wydostały się przez bramę Baldura, zwaną też bramą chaosu, gdy w Ziemię uderzyły asteroidy i zapadła długa noc. Słyszałem mit na ten temat.

- Masz na myśli stalowe pantery?! - sploszyła się Lara. - Czy też może te okropne robale, żyjące na wydmach?

- Tego nie wiem. Ale te szczątki to raczej ciała tutejszych kupców i rycerzy. Zobacz, ten ma na sobie hełm gdzieś z okolic roku 1602. Być może zresztą to byli osadnicy, zamierzający podbić nowy świat?

W tym momencie nadeszło kilku ludzi. Dwóch z nich wyglądało na gangsterów, trzeci zaś, kryjący się w mroku, miał wręcz wypisaną na twarzy złodziejską profesję. Była dokładnie godzina 11 (wieczorem?).

- Jestem Freddy - powiedział jeden z przybyszów. A to moi kumple: Abe Hopkins, agent FBI - policjant z przyszłości - oraz Asghan, mistrz gry w szachy. Przybyliśmy na pokładzie latającego talerza z ciemnej strony księżyca planety Ultimy, krążącej wokół Alfy Centaura. Niestety, podczas niemal nieskończonego lotu w nadprzestrzeni, wskutek szoku czasowego, straciliśmy kontrolę nad naszym pojazdem i lądowaliśmy tu awaryjnie. Zdążyliśmy tylko kilkakrotnie nadać „mayday" zanim opadliśmy na ten głob, zwany przez nas Ciemną Ziemią 2140. A wy co tu robicie?

- Wyruszyliśmy na kolejną, piątą już wyprawę po chwałę. Wędrujemy tak już chyba pół życia - odparła Lara. - Nie wiem kiedy wreszcie wrócimy do Krondoru...

- Niestety, widzę, że trafiliśmy wręcz do gniazda szerszeni! - powiedział Freddy, patrząc na trupy.

- A mówili, że tu ma być jakaś cywilizacja - mruknął z przekąsem Abe.

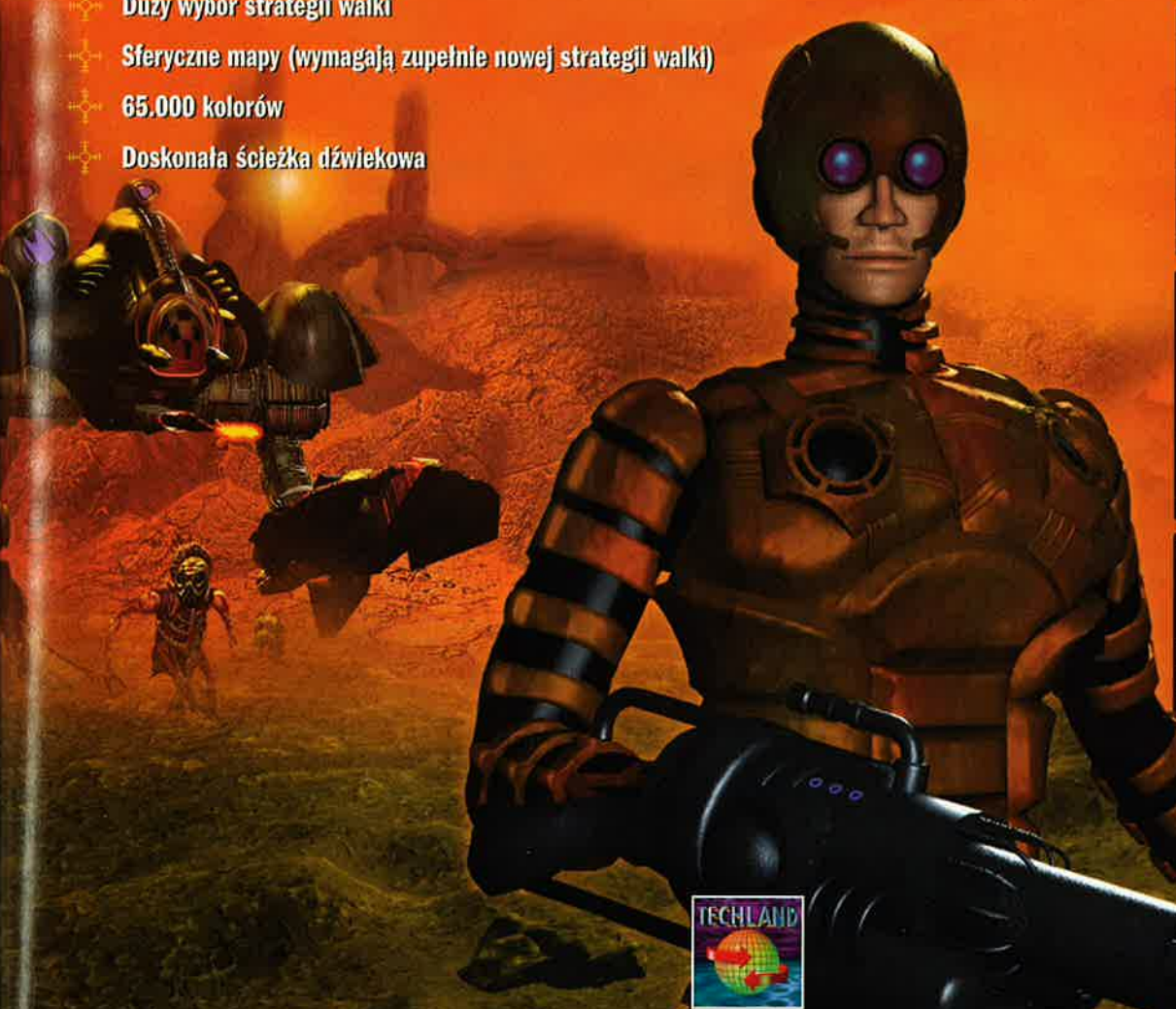
- W tej krainie, znajdującej się w cieniu Imperium, nie ma czegoś takiego - odparł Indiana. - Nic, tylko gry wojenne i walki twarzą w twarz. Wszyscy biją się o globalną dominację: wojownicy czasu, poszukujący czarnego kamienia, jakieś bio-dziwadła, książęta i tchórze, rycerze Jedi i cyber-najemnicy. Prawdziwa wojna światów. Jesteśmy tu obcy!

I stali tak, samotni w ciemnościach, nie wiedząc, że znajdują się na przyszłym polu bitwy pomiędzy shogunem, słynnym z tego iż walczy złamanym mieczem, i księciem Persji, Alladynem, nadciągającymi tu wraz z wielką ilością groźnych żołnierzy, prawdziwych psów wojny...

EXTERMINACJA

STRATEGIA•WSZECHCZASÓW•NADESZŁA!

- Ponad 20 planet
- Równoczesna walka na kilku planetach
- Transport złóż w układach
- Zarządzanie 5 zasobami
- Ponad 100 typów jednostek
- Międzyplanetarne bitwy i transport oddziałów
- Walka wewnątrz budynków
- Wiele różnych scenerii planet
- Realistyczne efekty specjalne
- Dynamiczna akcja
- Duży wybór strategii walki
- Sferyczne mapy (wymagają zupełnie nowej strategii walki)
- 65.000 kolorów
- Doskonała ścieżka dźwiękowa



TECHLAND

TECHLAND, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wielkopolski, tel. (062) 7372747, 7372748
fax (062) 7372749, http://www.techlandsoft.com

Eat This

Nie jedz tego!

Na początku 1996 roku pojawił się w polskich kioskach trzeci numer CDA. Fakt ten przeszedł właściwie bez echa wśród gospodyń i dzieci w wieku przedszkolnym, ale dla nas jest o tyle istotny, że w tymże wydaniu pojawiła się gra zatytułowana Abuse. W tak odległych dla nas czasach, dwuwymiarowa, scrollowana gra platformowa była jeszcze czymś pociągającym i atrakcyjnym. Oczywiście, nowoczesne twory typu Doom, czy zakwitający właśnie Quake wykańczały wspomniany gatunek, ale wierni tradycji fani nie zawiedli i tym razem.

CZARNY IWAN

Wspominany hit miał niezwykle prościutki scenariusz, zgodnie z którym zrealizowano równie prostą grę. Zadanie ograniczało się do eliminowania przeciwników, którzy pojawiali się w sieci korytarzy. Aby gracze broń Boże się nie zniechęcili, wątki logiczne i inne takie niemile utrudnienia praktycznie usunięto. Drzwi otwierały się same, amunicji nigdy nie brakowało, a bohater ratował świat. Te proste, uniwersalne prawdy, w dzisiejszych czasach gdzieś się rozmyły, a gry stają się coraz brutalniejsze dla naszych szarych komórek. Aby nieco złagodzić ten efekt, kilku developerów z Image Line postanowiło reanimować klasyczną, niemal doskonałą w swej formie grę, gdzie szybkostrzelne działko zastępuje inteligencję.

Po lewej:
Jak się patrzy na taką grafikę, to od razu cofamy się w czasie do roku 1993...

DEMO NA CD 06/98

Plusy:
- nie zawiesza się
- chodzi bardzo płynnie na PII
- można ciągle strzelać

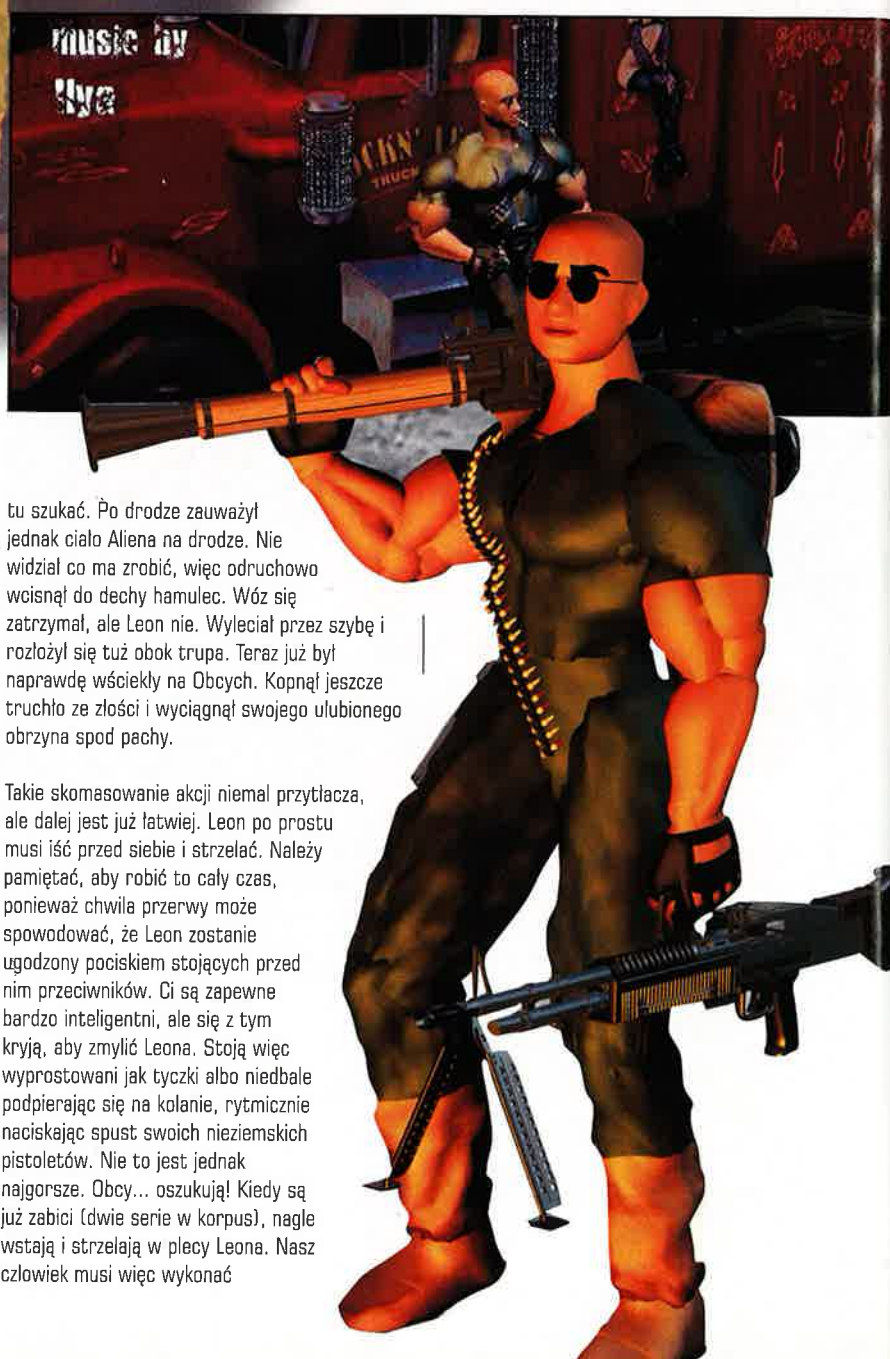
Minusy:
- nie żartujmy! żadnych! :) (poza faktem istnienia tej gry)

Ocena: 2

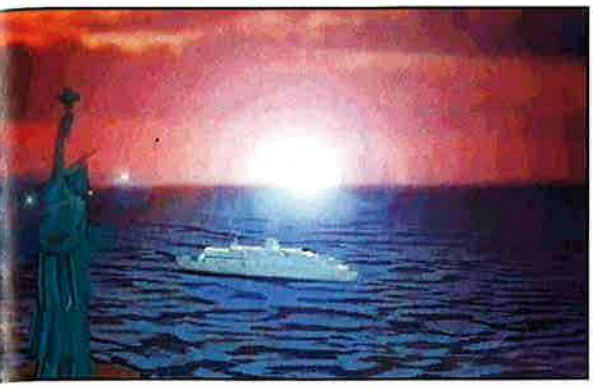
W ten sposób powstało dzieło o dumnej, pełnej ekspresji nazwie: Eat This! Już na początku wyjaśniam, że nazwa jest jednocześnie bojowym okrzykiem głównego bohatera, który faszerując ołowiem wrogie sobie jednostki, tak właśnie komentuje zdarzenie. Jego imię: Leon, sugeruje, że jest zawodowcem. O pewną wskazówkę jest też postura faceta, nasuwająca skojarzenie, że przez dwadzieścia lat był on zaprzęgnięty do pługa i karmiony preparatami opartymi o albuminę jaja kurzego oraz sterydami anabolicznymi. Zawadiacko nasunięte na oczy okulary przeciwsłoneczne i ogolona na zero czaszka sprawiają, że Leon staje się jeszcze bardziej pewny siebie. Nie rozumiem jednak, gdzie podział się tatuaż golej babki na przedramieniu lub przynajmniej kotwica? W każdym razie Leon wie, po co żyje, a my, po uruchomieniu gry, też od razu się dowiemy. Na story składają się dwie linijki tekstu. Nowy Jork zostaje zaatakowany przez kosmitów. Niszczą Manhattan i White House (okazuje się, że Biały Dom wcale nie znajduje się w Waszyngtonie!). Leon to wszystko widział, wsiadł do swojej wielkiej, czerwonej ciężarówki i wyruszył, by pokazać Obcym, że nie mają czego tu szukać. Po drodze zauważył jednak ciało Aliena na drodze. Nie widział co ma zrobić, więc odruchowo wcisnął do dechy hamulec. Wóz się zatrzymał, ale Leon nie. Wyleciał przez szybę i rozłożył się tuż obok trupa. Teraz już był naprawdę wściekły na Obcych. Kopnął jeszcze truchło ze złości i wyciągnął swojego ulubionego obrzyna spod pachy.

Takie skomasowanie akcji niemal przytłacza, ale dalej jest już łatwiej. Leon po prostu musi iść przed siebie i strzelać. Należy pamiętać, aby robić to cały czas, ponieważ chwila przerwy może spowodować, że Leon zostanie ugodzony pociskiem stojących przed nim przeciwników. Ci są zapewne bardzo inteligentni, ale się z tym kryją, aby zmylić Leona. Stoją więc wyprostowani jak tyczki albo niedbale podpierając się na kolanie, rytmicznie naciskając spust swoich nieziemskich pistoletów. Nie to jest jednak najgorsze. Obcy... oszukują! Kiedy są już zabici (dwie serie w korpus), nagle wstają i strzelają w plecy Leona. Nasz człowiek musi więc wykonać dodatkową pracę, aby ustrzec się przed takimi nieeleganckimi zagraniami. Po pierwsze może strzelać tak długo, aż z ciała pozostaną krwawe ochłapy, względnie powinien poskakać po zwłokach (to naprawdę nie jest żart). Muszę wyjaśnić, że chodzi tu tylko o „podstawowych" przeciwników, czyli mięso armatnie. Na drodze Leona staną również zaawansowane technicznie roboty przybyszów (np. talerz z kilkoma chwytakami plujący ogniem lasera, lub typowy Walker, który, zdaje się, jest najbardziej rozpowszechnionym, obok R2D2, robotem w kosmosie).

Połączenie tych dwóch modeli oraz kilka dodatkowych wypustków pozwoliło Obcym wytworzyć inne ich odmiany. Okazuje się, że są



również doskonałymi bioinżynieriami. Nieco większy od Leona, pokryty gęstym futrem, o świńskim pysku stwór, jest jednym z najgroźniejszych przeciwników w grze. Posługuje się wyrzutnią rakiet, co jest oczywiście bardzo groźne dla zdrowia Leona.



Broń spełnia bardzo ważną rolę w tej grze. Leon wykorzystuje aż dziewięć rodzajów pukawek. Posiada bardzo poręczne, dwa egzemplarze laserów o identycznej sile rażenia. Cztery rodzaje rakiet oraz trzy typy granatów (min). Co prawda, przeciwnicy i tak giną tak samo, niezależnie od tego, czy wbija im się w głowę rakieta czy pocisk, ale ponieważ najważniejsze jest skuteczność, nie powinniście zwracać uwagi na takie drobiazgi.

Ta bezwzględna wojna toczy się w trzech dużych obszarach podzielonych na mniejsze sektory - po naszemu: etapy. Jeżeli macie różowe okulary, to radzę założyć, bo szarości i brązy zdominują wasze życie. Niska rozdzielczość dodaje grze dramatyzmu i dreszczyku niepewności (czy te kwadraty to przeciwnik?). Nasz hero znajdzie się w wielu bardzo ciekawych miejscach (m.in. w Statui Wolności), co poznacie po zakończeniu levelu, gdy pojawi się statystyka. Różnorodność przejawia się jednak w układzie korytarzy, bo raz biegną one w górę, raz w dół, oraz - dla większego urozmaicenia - na boki. Te same elementy i zadania powtarzają się systematycznie w kolejnych misjach, dzięki czemu nie czujemy się zaskoczeni i w konsekwencji jesteśmy spokojniejsi. To naprawdę genialne w swej prostocie rozwiązanie!

Najtrudniejszym zadaniem w Eat This jest ustawienie pięciu przełączników w sekwencji, która otworzy przejście (możecie jednak pominąć to utrudnienie wpisując kody). Opcje i inne głupoty, jak np.

ustawienie przycisków w menu, praktycznie pominięto. Każdy przecież wie, że klawisze kierunkowe na klawiaturze służą do zmiany kierunku, a myszką się strzela. To proste i skuteczne rozwiązanie zasługuje na uznanie, bo twórcy gry wiedzą przecież najlepiej, a jeżeli nie lubisz grać na myszy, to najwyższy czas polubić.

Ostatnim kwiatkiem jest muzyka. Naprawdę fajne rytmy, czyli połączenie Italo Disco z nutką ambientu, wywołuje tęsknotę za programem „W świecie ciszy". Właściwie muzyka i tak się nie liczy, bo to nie koncert, tylko porządna strzelanka!

Podsumowaniem niech będzie kilka słów o grywalności. Cóż... gra się. Eat This nie jest na pewno najgorszą grą, jaką widziałem, co można zaliczyć na plus. Poza tym, na monochromatycznych monitorach będzie wyglądać świetnie. Jeżeli nie masz karty dźwiękowej, też nie będzie ci nic przeszkadzało. Jeżeli nie masz myszki, to możesz mieć problem, ale przecież każdy ma! Najważniejsze jednak, że wystarczy ci tylko 8 MB na pokładzie! Sprzedaj więc zbędne megabajty pamięci operacyjnej. Będziesz mógł grać w Eat This i... tylko w nią!

Jeżeli byłeś za młody, by grać w 1993 roku, możesz poszaleć właśnie teraz. Właściwie można się tylko zastanawiać, co zajmuje na płytce CD aż 430 MB. Tę tajemnicę pozostawiam wam do rozgryzienia i jeszcze raz zachęcam do masochistycznej zabawy zatytułowanej Eat This!

■

Gnaty

Leon ma w kieszeni, na plecach i w każdym innym zakamarku swego stroju baterie do laserów, woreczki z nabojami, plastik w poręcznych paskach, zapalniki i pudełka z gwoździami, które pakuje do min własnego pomysłu. Ponadto, niczym św. Mikołaj musi dźwigać pokaźny wór ustrojstwa, które strzela wspomnianymi rzeczami. Poniżej krótka charakterystyka poszczególnych typów pukawek.

Podstawowa broń. Coś jak miotacz Szturmowca Imperium, tylko kolor promienia niebieski, a nie czerwony. Robi dziury i otwory w każdym napotkanym przeciwniku.

Każdy strzał to wachlarz składający się z trzech ognistych kul. Wystarczy mocno trzymać broń przed sobą, a będziemy kryci (oprócz pleców).

Miotacz płomieni. Czyli taki ulepszony „koktajl Mołotowa". Ma spory zasięg, no i jest dość widowiskowy w działaniu (o ile lubisz takie widoczki).

Rakietnica. Średnia moc. Rakietka nie potrafi samodzielnie odnaleźć przeciwnika, więc trzeba jeszcze posiąść umiejętność celowania, by jej używać. Z tego powodu zdecydowanie niepraktyczna.

Ta rakietka została dla odróżnienia pomalowana na czerwono. Jednak nie tylko kolory sprawiają, że jest znacznie milsza. Przede wszystkim jest to pocisk samokierujący, a na dodatek rozrywa przeciwnika na drobne confetti.

Aż by się chciało powiedzieć: „do trzech razy sztuka!". To działo strzela naraz trzema rakietami samokierującymi. W mieszańce paliwowej, czyli napędzie tych pocisków jest chyba za dużo oleju, bo strasznie dymią i kopcą, gdy lecą.

To nie jest bidon z herbatą, ale broń, która wyrzuci w powietrze granat. Kiedy tenże dotknie przeciwnika, obaj znikną w kuli ognia, a jako bonus w okolice polecą trzy szrapnele. Dobre na akwizytorów.

Kolejny granat. Leon rzuca nimi, jakby spędził całe lata w kręgielni. Kiedy kula dotrze do nóg Aliena, rozpryśnie się, a ze środka wyleci kilka kilo gwoździ. Obcy zamienia się w „jeża" i długo już nie pożyje.

Te miny są bardzo zmyślne. Na gładkiej podłodze same poruszają się na metalowych nóżkach. Kiedy znajdą jakąś żywą istotę, z radości wybuchają.

Heroes of Might & Magic III

Powrót Potęgi i Magii

3DO ma na swoim koncie kilka świetnych produkcji. Jedną z najnowszych jest m.in. niezła Army Men 2, o której na pewno będzie jeszcze głośno (recenzję będziecie mogli przeczytać w następnym numerze). Jednak do kultowych wręcz produkcji tej firmy należą przede wszystkim dwie gry. Pierwszą jest nieśmiertelny Might & Magic (już w wersji VII!), a drugą doskonały Heroes of Might & Magic. Kiedy czytacie te słowa, w sklepach właśnie układają najnowszy HoMM III na półkach, więc warto, byście wiedzieli, co możecie znaleźć w błękitnym pudełku.

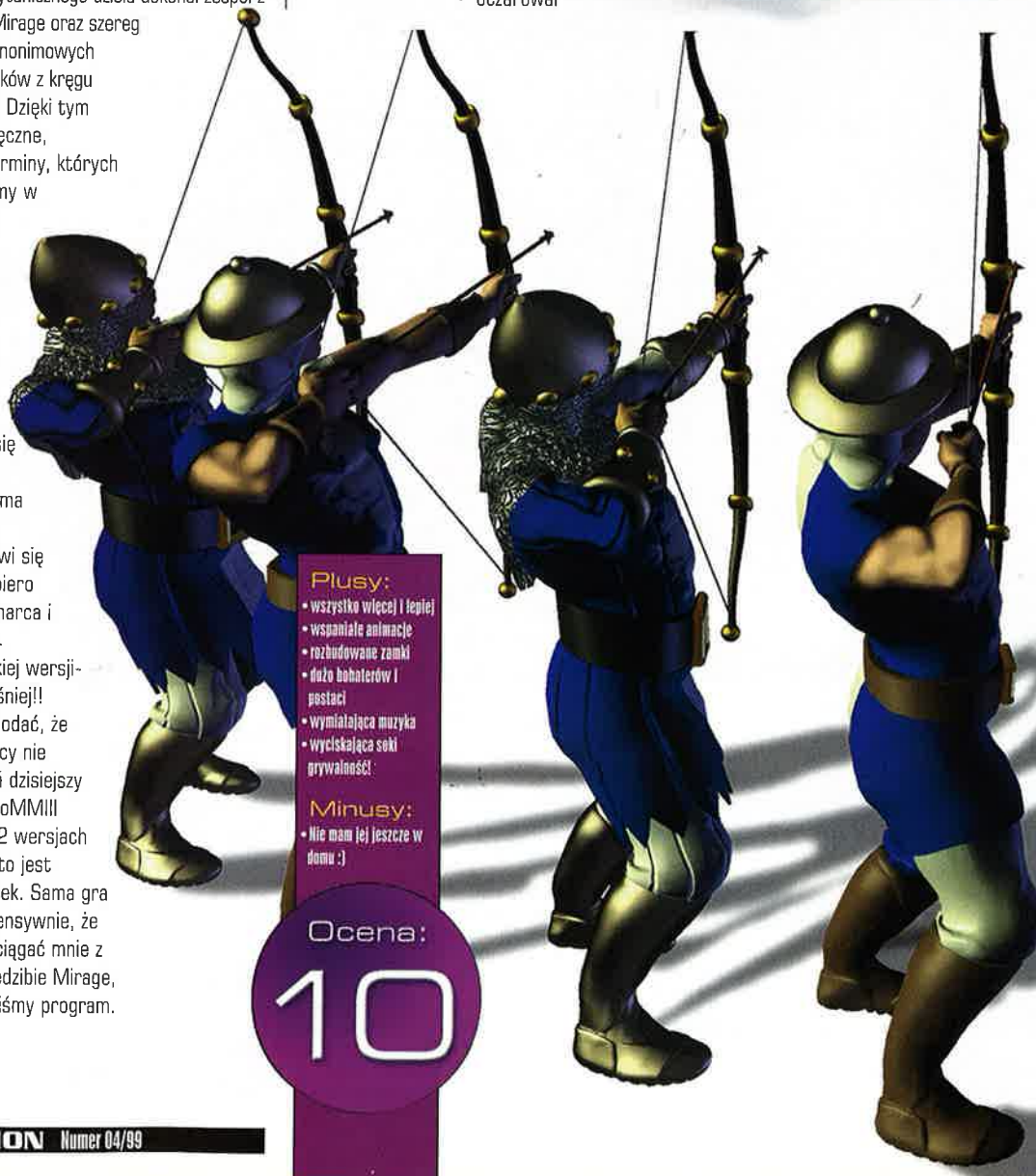
CZARNY IWAN

Dokładnie 18 marca została ukończona praca nad całkowitym spolszczeniem gry. Tego tytanicznego dzieła dokonał zespół z Mirage oraz szereg anonimowych współpracowników z kręgu Warhammera. Dzięki tym ludziom, niezręczne, „polskawe" terminy, których doświadczyliśmy w HoMMII mają zostać zastąpione soczystymi, krwistymi nazwami i określeniami, których nie powstydziłby się wodzirej Sapkowski. Sama gra, według UbiSoftu, pojawi się na świecie dopiero na przełomie marca i kwietnia, więc premiera polskiej wersji będzie... wcześniej!! Warto chyba dodać, że nie tylko „Polacy nie gęsi". Na dzień dzisiejszy wiadomo, że HoMMIII pojawi się w 12 wersjach językowych, a to jest dopiero początek. Sama gra wciąga tak intensywnie, że musiano siłą ściągać mnie z krzesełka w siedzibie Mirage, gdzie testowaliśmy program. Nijak nie mogę zrozumieć, dlaczego już o 2 w nocy kończą tam pracę?

W każdym razie, po znojnych testach mogę bezapelacyjnie stwierdzić, że HoMMIII spełniło moje oczekiwania i uderzyło do głowy niczym 10-litrowa butla wody sodowej. Chyba najbardziej obawiałem się jakichś drastycznych zmian, które spowodują, że ten bajkowy, fantastyczny świat, który tak mnie oczarował w „dwójce", zostanie zastąpiony kolejnym klonem klasycznego RPG. Goście z 3DO nie są jednak amatorami i bardzo subtelnie zmienili grę. Modyfikując postacie, rzeczywiście nadali im mniej bajkowego charakteru (teraz raczej jest on baśniowy), a różnorodne formacje wojsk ludzkich mają bardziej rzeczywisty wygląd (rycerze są podobni do tych z M&MVII). Jednak gra nie straciła nic ze swego uroku. HoMMIII został rozbudowany, poszerzony niemal w każdym calu, co go skomplikowało i uczyniło odrobinę bardziej wymagającym dla gracza. Ale zarazem zachowano klimacik i smak gry, dzięki czemu czujemy się jak w domu.

Po prawej: Granie w Herosów jest heksymalnie wciągające

A rozbudowano ją naprawdę baaaardzoooo! Zmieniono praktycznie każdy element. Każda postać, nawet te dotychczasowe, ma nieco inny wygląd, inaczej się zachowuje, zmodyfikowano jej parametry. Na przykład „najsilniejszy" smok jest teraz Złoty, co zgadza się z kanonami fantasy. Tak w ogóle, to dostaliśmy aż sześć odmiennych smoków (dotychczas były trzy)! Zmianie uległy również armie, które możemy zatrudnić w



Plusy:
- wszystko więcej i lepiej
- wspaniałe animacje
- rozbudowane zamki
- dużo bohaterów i postaci
- wymiatająca muzyka
- wyciskająca soki grywalność!

Minusy:
- Nie mam jej jeszcze w domu :)

Ocena: 10

zamku. Jest ich więcej, pojawiły się także zupełnie nowe, świetne jednostki (np. śmiertelnie groźne Behemoty) W sumie spotkamy się ze 118 rodzajami potworów (mają od 30 do 80 klatek animacji). W HoMMIII mogliśmy przyjąć na służbę jednego z sześciu Bohaterów (mieliśmy postacie o sześciu charakterach: Barbarian, Knight, Necromancer, Sorceress, Warlock, Wizard). Obecnie jest ich 16 (dwa odmienne typy na każdy zamek). W zamku Knighta pojawi się np. Cleric, a w zamku Warlocka będziemy mogli zatrudnić Overlorda. Bohatera zatrudnimy teraz w Tawernie, a nie w zamku. Nawet jeżeli twój hero zginie, masz jeszcze 127 osobników do wyboru, :) taka jest bowiem łączna liczba postaci. Każda z nich została określona cechami i zdolnościami bojowymi. Tak jak poprzednio, jest ich sześć. Zmieniła się jednak ilość umiejętności dodatkowych. Bohater może mieć ich 8 z 28 (pojawiły się m.in. Inteligence - na pewno się przyda, :) Scholar, First Aid).

Każdemu bohaterowi przypadają określone oddziały, które wyprodukujemy w naszej krainie. Obecnie można będzie nająć aż siedem odmiennych formacji, czyli o dwie więcej niż dotychczas. Również zamków jest więcej o dwa. Będziecie mogli zbudować Rampart, czyli fortecę Rangera i Druida, oraz Fortress - cytadelę, gdzie zamieszka Witch i Beastmaster (można więc wybierać zwolennika Magii lub Siły - reguła ta dotyczy wszystkich Zamków). Ekran Inventory każdego Bohatera został zmieniony, jest bardzo

Heroes będą po polsku

Polska firma Mirage podjęła się profesjonalnej lokalizacji Heroes of Might & Magic III. W związku z tym pojechaliśmy do nich trochę powęszyć i przy okazji zamieniliśmy z chłopakami kilka zdań...

CDA: Wiadomo, że lokalizacja gry jest pracochłonna i kosztuje sporo. Uważacie, że na rynku polskim, gdzie sprzedaż 4-5 tys. kopii gry traktuje się jako sukces, taka działalność w ogóle się opłaca?

Mirage: W naszej polskiej rzeczywistości lokalizacji nie robi się raczej z chęci jakiegoś sporego zysku, tylko sprzedaży w ogóle rozsądnej ilości egzemplarzy. Są gry, których z racji wąskiego grona odbiorców nie dałoby się sprzedać nawet gdyby je „spolonizować". Heroes 2 sprzedaliśmy w 10 tysiącach egzemplarzy i ciągle znajdują się nowi chętni (również została spolszczona). Ta gra się podoba, ma ładną grafikę i ciekawy pomysł. Praktycznie każdy może w nią grać i dlatego znajduje tak szeroki odzew w każdej grupie wiekowej. Chcemy, aby tak samo było z H&M III. To zupełnie coś innego grać świadomie, znając fabułę i treść gry, a zupełnie inaczej, gry użytkownik siedzi przed monitorem, próbując metodą prób i błędów rozgryźć poszczególne opcje. Polska wersja umożliwia zabawę zupełnym laikom, osobom, które w innej sytuacja nie sięgnęłyby po tę grę. H&M III zlokalizowaliśmy właśnie po to, aby poszerzyć krąg odbiorców i umożliwić im pełne zanurzenie w tym niesamowitym świecie fantasy. Oczywiście zdajemy sobie również sprawę, że niektórzy gracze nie będą chcieli grać w „polską" wersję. Oni będą mogli zakupić wersję angielskojęzyczną.

Warto jeszcze dodać, iż lokalizacja HoMM III jest lokalizacja pełną i profesjonalną w przeciwieństwie do „polskawej" wersji HoMM II - wtedy zgłosił się do nas po prostu człowiek, który hex-edytorem przerobił HoMM II na „polskawą" wersję. Wychodząc z założenia, że dla nie znających angielskiego lepsza taka wersja niż żadna, zamieściliśmy ją na drugim CD wraz z dodatkowymi poziomami. Dostało się nam zresztą za to wielokrotnie, więc z pewnością nic podobnego już się nie powtórzy, skończyliśmy już z amatorszczyzną i teraz pracujemy na profesjonalnym poziomie.

CDA: Ostateczną cenę ustaliliście na 145 złotych. Nie dało się taniej?

Mirage: Oryginalnie miało to być 119 złotych, ale kilka niekorzystnych czynników uniemożliwiło nam obniżenie ceny. Przede wszystkim skok kursu dolara - podskoczył o mniej więcej 15% w bardzo krótkim czasie. Po drugie okazało się, że praca, którą należało wykonać jest o wiele większa niż nam się na początku wydawało. Po trzecie, doszliśmy jednak do wniosku, iż postaramy się przyciągnąć gracza specjalnymi gadgetami. Jeżeli zakupi pełną wersję, będzie mógł wygrać koszulki, kubki i inne gadżety, związane z grą. Osoby, które nie wygrają, i tak będą mogły dostać te fanty, kupując je u nas po niewygórowanej cenie. Jakaś ogólnokrajowa promocja w warunkach polskich jest dość trudna, bo praktycznie nie istnieje sieć sklepów, któramogła by podjąć się takiego zadania na terenie kraju. Tysiące umów z małymi sklepami - to nie wchodzi w rachubę. Empik ma około 40 punktów, ale przecież to również niewiele, dlatego też staramy się przyciągać klientów bezpośrednio do nas. Np. w okresie świątecznym sprzedawaliśmy programy Eidosa na specjalnych warunkach - jeżeli ktoś kupił dwie gry, trzecią dostawał za darmo, i bynajmniej nie były to stare tytuły, których chcieliśmy się pozbyć.
Z pewnością nasze koszty zwiększa również konieczność zabezpieczenia gry, co ma odwlec „spiracenie" polskiej wersji. Samo wykonanie zabezpieczonej płyty-matki to kwota rzędu 10 tysięcy złotych. Tymczasem w Polsce pokutuje stereotyp zbijającego kokosy dystrybutora, najczęściej obwinia się nas o to, iż gry nie kosztują 60, a 160 zł. Owszem, moglibyśmy pewnie zaproponować cenę 99 złotych, ale... musielibyśmy zagwarantować Z GÓRY sprzedaż w Polsce rzędu 40-50 tysięcy kopii. Można by się jeszcze zastanawiać, czy programy są drogie... to sprawa dyskusyjna. Bilet do kina kosztuje niemal 20 złotych. Masz za to dwie-trzy godziny rozrywki. Gra dostarcza ci świetnej zabawy nieporównanie dłużej!

CDA: Ile osób pracuje nad zlokalizowaniem gry?

Mirage: Od nas koordynuje to Lecho Buszczyński. Oprócz tłumaczenia tekstów pojawiających się na ekranie, również głosy w grze będą polskie. Przyjęliśmy zasadę, że udźwiękowienie należy powierzyć specjalistom, dlatego zadanie to realizuje firma Sonoria. Sonoria współpracuje z profesjonalnymi aktorami, np. Dorotą Chotecką, żoną Radka Pazury, który również użycza swego głosu. Usłyszymy także Rocha Siemianowskiego i Jakuba Bardacha. Nie jest tego zresztą tak dużo - około pół godziny wszystkich nagrań. Znacznie trudniej było z pierwszą profesjonalnie zlokalizowaną w Polsce grą - Smerfami, ponieważ chcieliśmy bardzo zatrudnić wszystkie osoby, które brały udział w nagraniu dobranocki. Jednocześnie była to jedyna polska gra, która miała postsynchrony, czyli zgodność wymawianych słów z ruchami ust bohaterów. Dodatkowo, podczas lokalizacji konieczni są również graficy, którzy przygotują i umieszczą polskie napisy na ekranach gry, a także masa osób, o których często się nie pamięta: realizatorzy dźwięku, reżyserzy dźwięku, programiści etc.

CDA: Kiedy możemy biec do sklepu?

Mirage: W pierwszym tygodniu kwietnia gra będzie już na pewno w sklepach.

Pytanie do Lecha: Z czym mieliście najwięcej problemu w trakcie realizacji projektu?

L.B.: Hmm..., chyba z odmianą. Na przykład, w języku angielskim używane są tylko dwie formy rzeczowników: pojedyncza i mnoga. Mieliśmy więc z tym typowe problemy, przykładowo: „100 Pikiniers want to join your army". Forma poprawna powinna brzmieć: „100 Pikinierów chce dołączyć do twojej armii". Nie można było umieścić takiej wersji, bo wymagałoby to ingerencji w kod źródłowy programu i trwało masę czasu, zanim gra zostałaby dostosowana do polskiej pisowni. Goście z 3DO pracują już nad dodatkami do HoMM III i Heroes of Might & Magic IV i nie mają za bardzo czasu i chęci specjalnie dla nas dłubać w kodzie gry. Dlatego musieliśmy jakoś sami sobie poradzić. Wykorzystując wspomniany przykład, zdanie będzie brzmiało: „100, Pikinierzy - ten oddział chce dołączyć do twojej armii". Po prostu nie dało się tego zrobić inaczej i mam nadzieję, że gracze nie odczują zbytnio tej niedogodności.

CDA: Powiedz dokładnie, co zostało przetłumaczone...

L.B.: Niemal wszystko. Począwszy od mowy w intrze i w kampanii, poprzez wszystkie napisy, które pojawiają się na ekranie, do przycisków, które znajdują się na pulpitach. Tak więc, oprócz copyrightów, imion bohaterów i niektórych nazw własnych, gracze nie powinni zobaczyć żadnych angielskich słówek.

CDA: To chyba dość dużo tekstu?

L.B.: Tak. W sumie jest to gdzieś około 1 MB tekstu, łącznie z instrukcją.

CDA: Oprócz problemów językowych, czy pojawiły się jakieś wątki, nad którymi musieliście się biedzić?

L.B.: O tak. Nie mogliśmy np. zmieścić polskich napisów w okna przygotowane dla angielskiego tekstu. Musieliśmy więc zmniejszyć gdzieniegdzie czcionkę, by tekst wszedł w całości.

CDA: Czy polskie znaki diakrytyczne nie sprawiały Wam problemu?

L.B.: Nie. Wszystkie „ą", „ę" itd. zostały dodane. Graficznie są dopasowane do charakteru czcionki użytej w grze, więc wszyscy powinni być zadowoleni.

CDA: Ostatnie pytanie. Czym według Ciebie najbardziej różni się nowa wersja H&M III od poprzedników i na czym będziemy oglądać to cudo?

L.B.: Przede wszystkim wyglądem. Nowy HoMM wydoroślał, jest znacznie dokładniejszy pod względem graficznym. Większa część grafiki została wyrenderowana. Gra jest bardzo rozbudowana, jednocześnie, jeżeli ktoś grał w poprzednią wersję, poczuje się jak w domu. Na jednej z multiplayerowych plansz grałem przez 24 godziny (z przerwami), a i tak nie udało mi się jej zwiedzić całej. Wszystko jakby to samo, ale po prostu w dużo, dużo większej dawce. Spora cześć usprawnień i dodatków jest odpowiedzią na prośby użytkowników, to właściwie oni w dużej mierze kształtowali HoMM III.
Co do sprzętu, na którym da się odpalić Heroes of the Magic III, to 64 MB są naprawdę zalecane... Procesor może być nawet P 133, ale jeżeli chcecie komfortowo grać i bez „zastojów", 64 MB to najlepsze rozwiązanie. Jednak minimalne wymagania to P133 i 32 MB RAM.

CDA: Ok. Dzięki za rozmowę, a teraz chodź na bezalzkoholowego browca. :)

zbliżony do analogicznego pulpitu z Diablo. Poszczególnych artefaktów nie układamy już w rządku poniżej postaci, lecz wkładamy bezpośrednio na symbol Bohatera. Poniżej są jeszcze trzy małe ikonki, których wcześniej tu nie było. Pozawalają one ustawić nasze w wojsko w określonej formacji (na hexach). Nie ma tylu kombinacji, co w Myth, ale i tak miło, że o tym wreszcie pomyślano. Samo pole walki jest o 65% większe (15x11 hexów na 11x09 hexów).

Dodatkową atrakcją jest również wprowadzenie machiny wojennej (szkoda, że tylko jednej). Oprócz standardowej katapulty, możemy zbudować balistę. Walka jest jeszcze bardziej emocjonującą również dzięki zupełnie nowym czarom. Ich strukturę wreszcie uporządkowano. Dzielą się na cztery podstawowe typy, ze względu na czary: ziemi, wody, powietrza i ognia. Chyba najważniejsze jest jednak to, że wreszcie można nimi handlować między bohaterami! W sumie magia została rozbudowana o kolejne umiejętności magiczne, co daje nam pokaźną, łączną ich liczbę: 69!

Na marginesie dodam tylko, że są to jednocześnie prawdziwe fajerwerki graficzne, które dostarczają takich efektów wizualnych, że... samemu można zostać oczarowanym. Również ilość i różnorodność artefaktów opuszcza szczękę do samej ziemi. Z 81 ich liczba wzrosła do 128! Dodatkowo wprowadzono system „Paper Doll", co pozwala łączyć poszczególne artefakty dla uzyskania większego, lub zupełnie nowego, efektu!

Plansze, jak poprzednio, dzielą się na kilka rozmiarów. Różnica, oprócz tej, którą widzicie na pierwszy rzut oka, polega również na tym, że to tylko fragment planszy. Jak to? W HoMM pojawiły się PODZIEMIA, do których może zejść Bohater. Niektóre są niemal tak rozległe jak świat zewnętrzny, a wymagają jeszcze większego hartu ducha i odwagi, bo jaroszów tam raczej nie spotkacie.

Ponieważ proporcje ekranu akcji nieco się zmieniły, widzimy również większą, a dokładniej aż o 45%, część planszy. Poza tym, gra może pracować w trybie 800x600 i 16-bitowym kolorze! Efekt „przestrzeni" uzyskano również dzięki na nowo zaprojektowanym okienkom z opcjami i dodatkowymi parametrami. Ilość wydobytych surowców oraz „data" znajdują się cały czas na

U góry:
Nowe miasta prezentują się wręcz znakomicie. Podobnie jak i sama gra.

Oto wszystkie zamki w nowym HoM&MIII

specjalnym pasku poniżej ekranu akcji i nie trzeba już dodatkowo klikać, aby się do nich dostać. W okienku, które znajdowało się po prawej stronie na dole umieszczono wszystkie informacje dotyczące bohatera oraz jego wojsk.

Nowy tydzień nie rozpoczyna się już od radosnej informacji, zbliżonej wizualnie do

telegramu od cioci. Sygnalizuje ją świetna animacja wschodzącego słońca. Prawdę powiedziawszy, goście z 3DO okrasili animacją wszystko, co się dało i zdaje się, między innymi dlatego gra wymaga dość sporo od komputera. Właściwie producenci i tak poszli nam na rękę. Intro było w pierwotnej wersji pełnoekranowe, kiedy jednak w fazie beta-testów okazało się, że nie wszystkie maszyny mogą je „udźwignąć", zdecydowano się na okienko. Swoją drogą - musicie je zobaczyć. Jest po prostu rewelacyjne. Wracając do głównego pulpitu gry, dodam jeszcze, że już nie będziemy musieli wchodzić do zamku, by wybudować lub upgradeować jakąś budowlę. Możemy teraz dostać się do nich bezpośrednio z głównego ekranu, co znacznie upraszcza sprawę. W HoMMIII ponownie można toczyć grę w trybie single lub campaign. Do wyboru jest również sześć mini-kampanii. W sumie gra zawiera gdzieś o 1/4 więcej przygód! Nie zapomniano także o edytorze. Można samodzielnie zrobić sobie planszę i bohatera.

HoMMII miała świetną grywalność i atmosferę. To drugie kształtowała również muzyka. Niektórych utworów nie powstydziłby się i Preisner - są po prostu bardzo dobre. W HoMMIII muzyka jest utrzymana w tym samym klimacie, ale zapisano ją w formacie mp3! (nie trzeba konwertować chłopaki!:)). Uzyskano dzięki temu mnóstwo miejsca i zadowalającą większość użytkowników jakość. Jeżeli chcielibyście sobie ich posłuchać, zapraszam na stronę www.mirage.com, gdzie umieszczono trzy tracki muzyczne i trzy voice'y (już polskie). HoMMIII jest też przyjazny dla multiplayerowiczów. Maksymalnie ośmiu zawodników zagra poprzez interek, kabelek, modem. Istnieje opcja chat. Chyba możemy się spodziewać, że bardzo szybko wystartuje dedykowany dla HoMMIII serwer. ■

ACTION

Producent: 3DO

Wymagania: Pentium 133, 32 MB RAM, 2 MB Video Card, Win95/NT4

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.mirage.com

INFO

Drakan. Order of the Flame.

Smocze opowieści

Kiedy Rynn ocknęła się, z jej wioski wyjeżdżali ostatni maruderzy ciągnący nowych niewolników i wozy ze splądrowanym dobytkiem. Również jej młodszy brat został porwany.

CZARNY IWAN

Rynn zaprzysięgła zemstę najeźdźcom i gdy była gotowa, wyruszyła w góry na poszukiwanie utraconej rodziny. W trakcie podróży, wysoko w górach spotkała smoka, który zwał się Arokh. Niemal starożytny gad, którego mityczne przygody były jednocześnie najwspanialszymi baśniami jej ludu i echem pobrzmiewającym w duszach ludzi z nizin, stał się jej przyjacielem. Dziwnym trafem Arokh i Rynn zostali partnerami w podróży, połączył ich wspólny los. W tym czasie bowiem siły zła wypełzły ze swych odwiecznych kryjówek i

Po prawej: **Czyżby konkurencja dla Lary?**

zachłannie pożerały nowe dziedziny. Ich źródło, początek, miejsce, skąd czerpało moc, było widoczne dla oczu Arokha, który niegdyś, wieki temu, pokonał już kiedyś przeciwnika. Zło, które pozbawiło Rynn rodziny, musiało zostać zniszczone, a drogą do tego celu mogła być tylko walka. Jeśli Rynn chce odzyskać brata, musi wyruszyć w trzewia ziemi i zimną stalą naznaczyć stwory, które służą złu. Kraina Drakan znowu zostanie skąpana we w krwi, ale będzie to krew oczyszczająca...

Tak w wielkim skrócie brzmi story, które wprowadzi Was w nową grę action-arcade z kuźni Psygnosis (developerem jest Surreal Software). Drakan, bo tak zwie się to cudo, jest klasyczną grą TPP zbliżoną klimatem nieco do Deathtrap Dungeon. Niekiedy atmosfera zagęszcza się jeszcze bardziej, i wówczas, Drakan jest równie przerażający, jak choćby Nightmare Creatures. Jednak, prawdę powiedziawszy, największe skojarzenia wywołuje z... Tomb Raiderem! Oprócz głównej postaci, która również jest kobietą i ma wszystko na swoim miejscu, obowiązują bardzo podobne skróty klawiaturowe, więc nawet nie będziecie musieli zmieniać obłożenia klawiszy. Rynn jest oczywiście niesamowicie atrakcyjna, a ponieważ chłopcy z Surreal mogli już obserwować karierę Lary, Rynn ma od razu swój "ludzki odpowiednik" w niezwykle ponętnym dziewczęciu, które obejrzycie sobie na fotce. Charakter gry jest jednak nieco odmienny. W TR poszukiwanie przedmiotów, odnalezienie wyjścia z danego układu jest wątkiem naczelnym, natomiast zabijanie kolesi stanowi urozmaicenie, samarytański obowiązek, który należy spełnić. W Drakanie jest niemal dokładnie na odwrót. Oczywiście tu również musimy znaleźć określoną ilość kluczy, wajchę do mostu zwodzonego czy specjalną broń lub czar, dzięki którym przedostaniemy się na następny

poziom. Zasadniczo jednak to walka stanowi kwintesencję naszej podróży, i od tego, jak sobie poradzisz z mieczem, łukiem lub czarami zależy powodzenie misji.

Jeżeli jeszcze nie za bardzo chwytacie, to przypomnijcie sobie Diablo (hit pseudoRPG). To porównanie nie nasunęło mi się przypadkowo, bo również pulpit Inventory jest praktycznie identyczny w obu grach. W poszczególnych sektorach ("kratkach") układamy znalezione przedmioty. Jednocześnie, w wypadku broni, jej skuteczność i stopień zużycia jest określany w punktach. Również energy-drink, tak popularne obecnie napoje, "które dodają skrzydeł" (w Diablo flakoniki z różnokolorowymi płynami), są takie same i spełniają identyczną rolę. Drakan jest światem fantasy, ale w przeciwieństwie do swoich poprzedników jest tak realny, że niemal namacalny. To nie jest jedynie ciąg zagadek i stających na naszej drodze stworów, lecz niezwykła przygoda w rodzaju "Niekończącej się opowieści" (kto pamięta jeszcze tego błazna: Limahla?:)). Już dawno adrenalina mi tak nie podskoczyła, jak w trakcie tej gry, a stare, zwapniałe kości trzeszczały i dzwoniły głośniej niż zwykle, gdy się trząsłem ze strachu i zaskoczenia. Wyobraźcie sobie, że wędrujecie po ciemnych, oświetlonych jedynie migotliwym światłem pochodni korytarzach, gdzie każdy krok dudni głucho i niesie się echem w pajęczej sieci tuneli. Nagle słyszycie gdzieś z boku jęki. Po chwili kilka wrzasków i jakiś rechot. Kierując się słuchem, idziecie w tę stronę, trzymając w dłoni obnażony miecz. Przed nami potężne, okute wrota, blade światło sączy się ze szpary. W środku... ludzkie szczątki rozkładające się na palach. W małych klatkach wiszących na łańcuchach umęczeni więźniowie. Nieco dalej huśtają się kolejne zwłoki. Ta przerażająca galeria wydaje się nie mieć końca. W najciemniejszym roku widać jakiś ruch. Wielki, orkopodobny stwór kręci korbą. Przesuwasz się nieco w bok i widzisz, że potwór rozciąga jakiegoś nieszczęśnika!

Po takich przygodach, Drakan upaja też wrażeniami innego rodzaju. Wędrując siecią korytarzy, wychodzimy nagle na skalną półkę, z której roztacza się wspaniały, zapierający dech w piersiach widok. Ciągnące się, aż po widnokrąg, ośnieżone szczyty, rzeka wijąca się serpentyną poniżej. Stada ptaków między drzewami. Jeżeli zawołasz smoka, będziesz mógł siąść mu na grzbiecie i polecieć, gdzie tylko zapragniesz. Niemal czuć, że ten świat oddycha i to jest, zdaje się, najbardziej niesamowite w Drakanie.

Lecąc smokiem, możesz wykonywać najbardziej nieprawdopodobne ewolucje, wznosić się tak wysoko, że niemal nie widać "ziemi". Jednak nawet w przestworzach czai się niebezpieczeństwo. W każdej chwili mogą zaatakować cię groźne, czarne smoki, którym za broń służy ognisty oddech. Jeżeli wolisz, możesz podróżować na smoku, traktując go jak konia, tj. po ziemi. Będziesz mógł zobaczyć z bliska, jak goście z Surreal Software ożywili ten świat.

Drakan jest nieskończoną liczbą drobnych niespodzianek, które sprawiają, że gra jest tak emocjonująca. Każdy szczegół został dopracowany z największą starannością, a dodając do tego niesamowite wręcz środowisko graficzne, dostajemy obraz, który przerasta o klasę dotychczasowe gry tego rodzaju. Choćby i

sama Rynn. To już nie nasz Pinokio Lara Croft, której zawiasy w łokciach niekiedy zawodzą, a włosy to nanizane na sznurek klocki (sorry Panowie, ale taka jest prawda). Rynn wygląda przy niej prawie doskonale. Straciła gdzieś kanty i wyraźne łączenia tekstur, co sprawia, że jej ciało zdaje się naturalne i prawdziwe. Ba! Gdy biegnie, widać nawet, jak drgają jej, za przeproszeniem... pośladki! I co na to powiecie?!

Także broń sprawia świetne, bardzo realistyczne wrażenie (miecz, wygląda jak ze stali, nawet światło odbija się w nim w bardzo sugestywny sposób), a jej działanie nie ogranicza się jedynie do symbolicznego puknięcia w gościa, który po tym akcie przemocy wali się na glebę. Przede wszystkim wrogowie krwawią jak zarzynane prosięta (a la Die by the Sword). Po drugie można im odciąć np. dłoń z toporem, co od razu powoduje zmianę taktyki u przeciwnika i wyraźne pogorszenie jego humoru!

Dodatkowo, jeśli np. traficie na olbrzymie bydlę, które ma łapy wielkości wozu i rzuca w Rynn wszystkim, co znajdzie (potwór rzuca głazami, drzewami, a także innymi, pomniejszymi potworami, które niekiedy najpierw uśmierca!), możecie spróbować unieszkodliwić gagatka strzałami. W miejscu, w którym traficie, będą wystawać opierzone lotki! Można więc naszpikować zad stwora strzałami, a potem, gdy będzie umykał... podciąć mu ścięgna mieczem! Możliwych kombinacji jest jednak kilkanaście, więc możecie zrealizować całkiem odmienne pomysły. Drakan daje po prostu olbrzymią swobodę i miejsce na inwencję. Nie musisz iść bezwzględnie wytyczoną ścieżką, a właściwie robisz to, ale zgodnie ze swoją fantazją, a nie jako bierny pionek w czyjeś grze. Krainy są bardzo rozległe i to od ciebie zależy, w którą stronę się skierujesz. Takie uczucie wolności towarzyszyło mi dawno temu, gdy zagrywałem się w Heroes of the Might & Magic II, a Drakan spowodował, że sobie przypomniałem, jaka to fajna sprawa.

Tyle tytułem wstępu. :) Przejdźmy do konkretów. W grze spotkamy kilkanaście rodzajów postaci. Poczynając od groźnych Orków, poprzez Gobliny, olbrzymie skorpiony i potwornego Giganta Wojny, który mierzy bez mała 40 stóp! Większość wrogów możemy spotkać wyłącznie w określonym "środowisku". Na przykład skorpiony czają się tylko w najciemniejszych korytarzach. Ponieważ potrafią chodzić również po ścianach, może się zdarzyć, że spadną Ci z sufitu na głowę i wbiją żądło prosto w oko. Z kolei Orki bardzo często stanowią ochronę najróżniejszych skarbów, machin wojennych, fortów i wsi. Zazwyczaj stanowią też obsługę balist, którymi starają się strącić Arokha z nieba. Każdy rodzaj przeciwników ma odmienną strategię walki, a ich

AI umożliwia im nawet zupełnie zaskakujące akcje. Zdarzyło mi się np., że ścigał mnie Czarny Smok. Ponieważ poruszałem się pieszo, wykorzystywałem każdy krzak i drzewo, by schować się przed jego wzrokiem i ogniem z paszczy. Nagle na horyzoncie pojawiła się druga latająca bestia. Chwilę mierzyły się wzrokiem i obie zaczęły opalać mi twarz. W akcie desperacji podbiegłem do jednego, który akurat był blisko ziemi i próbowałem przyszpilić go mieczem. Drugi potwór wykorzystał tę okazję i zaatakował kulą ognią. Ja się uchyliłem, ale smok przede mną nie. Bestia zawyła, gdy ogień osmalił jej skrzydła i... zaatakowała swego pobratymca. Takich sytuacji, nie wyreżyserowanych, zaskakujących akcji trafia się dużo i często, co tym bardziej dodaje zabawie uroku.

W trakcie gry w arsenale Rynn znajdzie się około 40 odmiennych rodzajów broni! Będzie to masa najróżniejszego żelastwa o różnorodnych właściwościach (niektóre miecze są magiczne i ich siła jest znacznie potężniejsza). Jednocześnie Rynn może znaleźć różnorodne elementy zbroi, która osłabi siłę ciosów przeciwników. Może zdobyć na wrogach puklerze, kolczugi, szyszaki. W jej arsenale znajdzie się także siedem odmiennych czarów defensywnych i ofensywnych (np. niewidzialność czy krąg ognia). Specyficzną bronią dysponuje również Arokh. Smok może nie tylko zionąć ogniem, ale i kwaśną, zieloną chmurą oraz lodowymi kulami. W sumie Arokh ma sześć różnych ogni bojowych (trzy podstawowe o zwiększonej sile rażenia, to trzy dalsze).

W trakcie podróży warto penetrować każdy budynek, nawet zgliszcza, ponieważ wszędzie można znaleźć jakąś zapomnianą sakiewkę, broń i inne drobiazgi. Drakan jest krainą niezwykle tajemniczą i pełną bajecznych budowli, które wyrosły tu, kiedy smoki były jedynymi panami tych włości. Stolicą Drakani jest wielka Świątynia Smoków, która przytłacza swoim ogromem i przepychem. W grze znajduje się pięć olbrzymich krain, z których należy się wydostać po ukończeniu danego zadania (np. odnalezieniu świętej księgi). Ponieważ są bardzo rozległe, jako pomoc mamy mapę każdego obszaru, gdzie zaznaczone są najważniejsze rejony. W grze, oprócz trybu single, dostępny jest również multiplayer.

Sieciowy serwer ma ruszyć lada dzień, ale już teraz można zagrać w sieci lokalnej i przez modem. Multi można toczyć w trzech trybach (na ziemi, w powietrzu i w obu wariantach jednocześnie). Pojedynek tego typu jest jednak emocjonujący dopiero wówczas, gdy gra więcej niż pięć osób. Prawdę powiedziawszy, gra single jest znacznie ciekawsza.

Drakan, w którego grałem w redakcji, był zaawansowaną wersją beta. Niektóre niedociągnięcia muszę więc pozostawić bez komentarza, ponieważ twórcy gwarantują, że znikną one w finalnej wersji. Na pewno nie zmieni się jednak sposób poruszania Rynn, a ten może budzić pewne zastrzeżenia. Chodzi mi przede wszystkim o specyficzny sposób podskakiwania. Rynn praktycznie nie zgina nóg w kolanach i skacze na jakieś półtora metra do góry. Sprawia to dość niekorzystne wrażenie. Właściwie to

jedyne poważne zastrzeżenie, które sprecyzowało mi się w trakcie gry. Innym jest być może to, że gra jest... dość łatwa i trochę za krótka. Możliwość quicksave'a praktycznie w dowolnym momencie gry tym bardziej ułatwia uporanie się z każdym problemem. Z drugiej strony, dzięki takiemu rozwiązaniu możemy skupić się na podziwianiu tego świata i na przygodzie, a nie martwić się malejącym wskaźnikiem życia Rynn.

Poza tym gra wciąga jak sto diabłów i praktycznie unieruchamia przed monitorem do czasu, aż zakończymy grę lub wyłączą prąd. Drakan jest po prostu rewelacyjny i na pewno jeszcze wiele dobrego o nim usłyszycie. ■

Plusy:
- Ryon vs Lara = 1:0
- Wspaniałe, olbrzymie i ciekawe lokacje
- Huzia na Józia, czyli jazda na smoku - cool!
- Świetni, obrzydliwi przeciwnicy
- Sporo doskonałej broni
- Zachęcające dźwięki i muzyka

Minusy:
- Ryon podskakuje jak na szczudłach
- Gra jest za krótka!!!!

Ocena: 9

D-ACTION	**Producent:** Surreal Software/Psygnosis
Wymagania: P233, 32MB RAM, CDx8, Win 95/98	**Dystrybutor:** CD Projekt tel. (022) 8257121
Internet: http://www.psygnosis.com	

INFO

Wings of Destiny

Na skrzydłach przeznaczenia

Pierwszy raz usłyszałem o Wings of Destiny gdzieś tak w styczniu zeszłego roku. Szczerze się ucieszyłem, bo pasjonuję się lotnictwem II Wojny Światowej, a przez kilka ostatnich lat producenci omijali te rejony wirtualnej rozgrywki. Termin wydania przewidywano na kwiecień '98. Tymczasem płynęły miesiące, a o Wings of Destiny ani widu, ani słychu. Na rynku pojawiły się w tym czasie takie symulatory jak European Air War, Combat Flight Simulator czy Nations Fighter Command i kiedy zupełnie zapomniałem o Wings of Destiny, to wtedy właśnie ta gra trafiła w moje ręce. Podstawowe pytanie narzuca się samo: czy rok opóźnienia w cyklu wydawniczym zaszkodził Wings of Destiny?

ELD

Zanim zacząłem giercowanie, Wings of Destiny zarobiło u mnie już trzy plusy. Pierwszy za tytuł, bo czegoś tak adekwatnego i z takim klimatem dawno nie słyszałem. Drugi za otoczkę. Demo i filmiki dosłownie mnie rozłożyły. Demko przedstawia chłopca buszującego po strychu dziadków. W pewnym momencie znajduje on dużą skrzynię. Ostrożnie otwiera ją i jego oczom ukazują się pamiątki lotnicze z II Wojny Światowej. Między innymi leżą tam dwa komiksy (angielski i niemiecki), które są w zasadzie głównymi bohaterami Wings of Destiny. Jak to możliwe? Po prostu wybierając stronę (Luftwaffe bądź RAF), decydujesz się na któryś komiks. Cut-scenki pomiędzy misjami to właśnie kolejne strony owych komiksów. Fantastyczny pomysł, a do tego nie pozbawiony humoru. Spadłem z krzesła, jak przeczytałem zdanie "To moja pierwsza misja... Mam nadzieję, że nie zamieni się w ostatnią". Uroku "otoczkowego" dodają także menusy zrobione na wzór przyrządów samolotowych, a także napisy jak na starej maszynie do pisania. Trzeci plus, jaki na wstępie zdobył u mnie WoD, to pomysł z kompaktami. Gra znajduje się na dwóch płytkach, ale na szczęście nie musimy ich praktycznie zmieniać. Rozwiązano to w ciekawy sposób: pierwszy CD to kampanie brytyjskie, a drugi - niemieckie.

W menu głównym dużego wyboru nie ma. Gramy albo kampanię Luftwaffe, albo RAF. Ewentualnie możesz zdecydować się na multiplayer (IPX, TCP, modem, serial). Teoretycznie jest więc tak, że nie ma nawet pojedynczych misji. Dla chcących nie ma jednak rzeczy niemożliwych. Kampanie są bowiem skonstruowane w taki sposób, iż można się włączyć do gry w dowolnym momencie. Jeżeli chcesz zacząć od drugiej misji trzeciej kampanii, to no problem. Takim właśnie sposobem możesz pogiercować w single mission. Każda ze stron ma po pięć kampanii i po około trzydzieści misji. Dla Luftwaffe zmagania zaczynają się nad fiordami Norwegii, natomiast Brytyjczycy swoje walki toczą najwcześniej nad Holandią (1940). Muszę przyznać, że włączenie walk w Norwegii było bardzo udanym posunięciem. Dużo tam się dzieje, a fiordy mają swój specyficzny urok, chociaż łatwo się tam pogubić. Ciężko jest stwierdzić, nad jakim fiordem się właśnie znajdujemy. Nowością w symulatorach jest również kampania na... Malcie! Dodać muszę, że jest to bardzo miła niespodzianka. Na pewno niewielu z was wie, ale toczyły się tam naprawdę zacięte walki. Pomimo dysponowania szczupłymi siłami, RAF dość heroicznie bronił się przed niemieckimi i włoskimi nalotami. Różnorodność zadań, jakie czekają cię w Wings of Destiny, jest wprost powalająca. Wymiatania, patrole, przechwytywania, ataki na statki, eskorty bombowców, ataki na cele naziemne etc. Chociaż, jak się dobrze zastanowić, to część z tych misji jest całkowicie bez sensu. Czy mądre jest atakowanie Mustangiem - Tygrysów???! Co można zrobić pancerzowi grubemu na od 2 do 10 cm karabinami maszynowymi? Że nie wspomnę o akcji BF 109 vs. pancernik. Traktowanie typowych myśliwców jako samolotów szturmowych to chyba największa porażka tej gry. Nie miałbym nic przeciwko temu, aby atakować czołgi, powiedzmy, Typhoonami czy Tempestami, ale Mustangami? Kompletnie tego nie pojmuję. W momencie gry stroną niemiecką, sytuacja jest identyczna. Czołgi atakuje się "sto-dziewiątkami". Przypomina mi to incydent z kampanii wrześniowej, kiedy to "jedenastki" ze 141 eskadry zaatakowały wojska pancerne (2 IX.). Jak to się (smutnie) skończyło, możecie przeczytać w pierwszej lepszej książce... Jak dla mnie, w Wings of Destiny jest właśnie za dużo ataków na cele naziemne, a za mało typowo myśliwskich zadań. Życie powszednie myśliwca raczej polegało na polowaniu na samoloty przeciwnika, a nie na wspieraniu piechoty. No, ale może komuś to się spodoba?

Po prawej:
I znowu symulator myśliwców z II wojny. Ciekawe czy długi czas oczekiwania na premierę wyjdzie mu na dobre?

Kolejną niespodzianką in minus w grze jest liczba dostępnych myśliwców. Możemy polatać na zaledwie 4 (słownie - czterech) samolotach!!! Panowie, jak tak można? U Angoli jest to Spitfire oraz Mustang, a po przeciwnej stronie latają Bf 109 i Me 262. Tu także autorzy popełnili błąd, podając w całej grze nazwę Me 109 (zamiast Bf), a powszechnie wiadomo, że

dopiero późniejsze myśliwce Pana Messerschmitta miały oznaczenie Me (dostał ten przywilej za "zasługi"). Może to i drobiazg, ale ja jestem wrażliwy na takie wkurzające drobiazgi. Jak widać, samolotów jest mniej niż bardzo mało. Każdy, kto ostrzył sobie zęby na Mosquito (jego działka przydałyby się na czołgi), Tempesty, Bf 110, Me 410, Fw 190 (to jakaś choroba wśród producentów, gdyż w Luftwaffe Commander też brakuje tego wspaniałego myśliwca), może sobie pomarzyć. Za to odjąłem bez wahania jeden punkt.

Grafika Wings of Destiny jest ładna, ale pod warunkiem, że latamy na sporej wysokości. Z kilku tysięcy wszystko wygląda naprawdę ślicznie. Pola, miasta, lotniska, wzniesienia terenu mogą konkurować z EAW. Gorzej jest, gdy zejdziemy nad samą ziemię. Pikselki dają znać o sobie i to mocno. Większość tekstur ma nie rozmyte krawędzie i nawet budynki (np. hangary na lotniskach) prezentują się mało przekonywująco. Jeszcze do tej pory czuję pewien niesmak. Zastanawia mnie tylko, dlaczego, skoro tak spartaczono grafikę terenu, jest tak dużo misji polegających na atakowaniu celów naziemnych? Trochę to nielogiczne. W porównaniu z EAW cienko wypadają kokpity. Tu także zawitały nieprzyjemne dla oka pikselki, a i rozkład poszczególnych wskaźników budzi moje pewne obiekcje. Nie wszystkie znajdują się na swoich miejscach.

Te wszelkie graficzne niedogodności zostają wynagrodzone podczas walk powietrznych. Smugi pocisków oraz wybuchy są chyba nawet lepiej wykonane niż w EAW. Na szczególną uwagę zasługują wybuchy artylerii przeciwlotniczej. Kiedy dostaniesz się pod ogień flaku, to jestem pewien, że poczujesz dreszczyk emocji na plecach. Nie podoba mi się tylko moment trafienia samolotu przez flak. Nic, tylko "bum" i na miejscu samolotu pozostaje chmurka dymu. Nawet żadnych fruwających w powietrzu szczątków. Generalnie więc, grafikę można podzielić na tę ładną, "wysokościową", i tę brzydką, "naziemną". Po sumowaniu tego chyba należy odjąć kolejny punkcik. Dźwiękowo Wings of Destiny nie wyróżnia się niczym specjalnym.

Ot, zwykłe bardzo przeciętne odgłosy pracy silnika, wybuchów, działek i karabinów. Szok przeżyłem, gdy poleciałem na pierwszą misję Spitfire'em. Uruchomiłem broń pokładową i usłyszałem... odgłos działek! Zgłupiałem, bo przecież wtedy (maj '40) były tylko Spitfire'y Mk.I, a jak wiadomo, były one uzbrojone tylko i wyłącznie w karabiny maszynowe (konkretnie: osiem).

Z lataniem jest podobnie, jak to miało miejsce w przypadku Luftwaffe Commander. Nasz myśliwiec zachowuje się w dość nieprzyjemny sposób. Walcząc na "sto dziewiątce", miałem wrażenie, jakby był to co najmniej Thunderbolt (tzn. ciężki myśliwiec). Zamiast sterować miękkim i przyjemnym myśliwcem, cały czas katowałem joya fizycznie. Gdzie, do diabła, zginęła ta rozkosz latania z EAW? Nierealistycznie wypadło przyspieszanie. Włączam boosta i zamiast poczuć siłę przyspieszenia, widzę tylko przesuwające się wskaźniki na licznikach. Podobnie ma się rzecz z nurkowaniem. Stawiam maszynę na łeb, a on powoli i z dostojeństwem zbliża się w kierunku ziemi. Spróbujcie zresztą wyprowadzić go z tego nurkowania... Samoloty też zbyt łatwo wpadają w korkociąg. Wystarczy najmniejsze wychylenie podczas akrobacji, a nasz myśliwiec już zwija się w spiralę. Trzeba więc bardzo uważać podczas akrobacji, co nie jest takie proste podczas walki i wymaga dużej siły fizycznej (i dobrego joya). Przeciwnicy raczej nie zachwycają. Zdecydowanie nie walczą aż tak dobrze jak w EAW. Czasami sami pchają się na celownik, a i wejście na ogon nie jest zbyt trudne.

Już na sam koniec pozostała dość przykra sprawa. Mianowicie wymagania sprzętowe. To, co napisane jest w stopce, może okazać się za mało. Ja testowałem Wings of Destiny na Celeronie 300A z 32 RAM (niestety, pożyczyłem kumplowi swój pozostały RAM) i wypadło to dość nieszczególnie. Często w czasie walki miałem ochotę sam poganiać maszynę batem, żeby gnała żwawiej do przodu. Nie będę jednak narzekał, bo to w końcu majestatyczne czasy II wojny światowej a nie jakiś tam symulator odrzutowca.

Well, nie ma co ukrywać, że ten rok opóźnienia zaszkodził zdecydowanie Wings of Destiny. Rok temu dałbym powiedzmy osiem, ale teraz po tylu dobrych symulatorach jest to najwyżej siedem. Szkoda, bo to całkiem dobra gra i wiele osób na pewno pogra w nią z przyjemnością. Niestety, ja wystawiając ocenę końcową, muszę się odnosić do najlepszych przedstawicieli tego gatunku, a na razie EAW pozostaje na tronie. ■

U góry:
Mustang jako szturmowiec? Hm, można - ale czy to ma sens?

PC-ACTION

Producent: PSYGNOSIS

Wymagania: P233, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna

Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 8257121

Internet: http://www.psygnosis.com

INFO

Plusy:
- pomysł z komiksami
- ładna grafika, ale tylko z dużej wysokości
- 2 cedeki, ale bez ciągłego mieszania
- tytuł
- walki nad Norwegią i Maltą
- strasznie dużo różnorodnych zadań

Minusy:
- grafika na małych wysokościach
- duże wymagania sprzętowe
- zaledwie 4 typy samolotów
- chyba za dużo ataków na cele naziemne
- mimo wszystko mniejsza grywalność niż w EAW czy NFC
- Mustangi i Bf 109 to samoloty szturmowe?
- Me 109? A co to takiego?

Ocena: 6

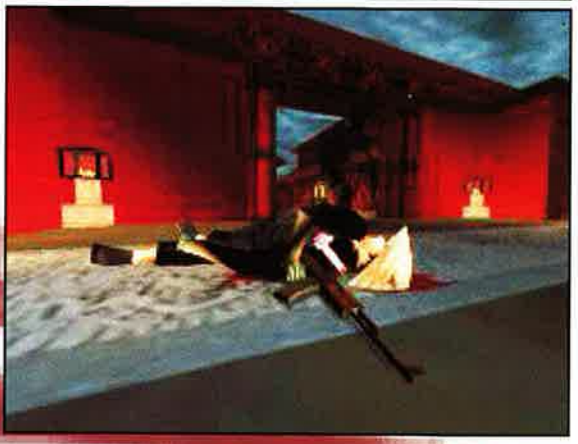
Tom Clancy's Rainbow Six: Eagle Watch

Orła cień...

Z dobrymi grami zwykle bywa tak, że ich autorzy po ciężko wypracowanym sukcesie nie spoczywają na laurach. Przecież na tej samej grze można jeszcze nieźle zarobić, wydając różnego rodzaju dodatki do niej. Wprawdzie w większości wypadków mamy do czynienia z klasyczną pogonią za pieniądzem, ale zdarzają się wyjątki. A jeśli wyjątek ów jest dodatkiem do jednej z najlepszych gier, jakie ukazały się w zeszłym roku, tysiące graczy powoli zbliżają się do... Dobra, nie napiszę do czego (ale tytuł Wargasm powinien Wam pomóc), tylko aby nie naginać waszej anielskiej cierpliwości napiszę, że wspaniały Rainbow Six doczekał się pierwszego expansion dysku.

DEEPs

Domyślacie się już zapewne, że jest on naprawdę dobry, bo raczej nie rzucam słów na wiatr, a nad kiepskimi rzeczami nie ulituję się nawet sekundy. Wracam jednak do tematu... Jako że nad Rainbow Six spędziłem naprawdę wiele czasu (dobrze się bawiąc), po przyjściu do domu z kompaktem zawierającym dodatek, czym prędzej włączyłem komputer. Pies, jedzenie zeszły na drugi plan, bo już po chwili patrzyłem na pierwsze sekundy intra. Tutaj wypada mi zaznaczyć, że w moim wypadku była to chwila, bo R6 mam zainstalowane w wersji "minimalnej", a Eagle's Watch instaluje się na podstawie zainstalowanego oryginału. Dlatego mając zainstalowaną wersję "full", będziemy musieli poczekać chwilę dłużej zanim zaczniemy grać. Instalator oprócz dodania nam ikony odpalającej pack do menu startowego, zaopiekuje się podniesieniem wersji exec'a gry do 1.04.



Po tych wszystkich operacjach możemy w końcu odpalić grę i zanim zaczniemy wysiłać szare komórki, możemy obejrzeć intro (zrealizowane w znanym z R6 stylu), będące przy okazji wstępem do pierwszej misji. Kolejny krok... to brak zmian - menu główne i cała obsługa pozostały bez zmian, temu jednak nie ma się co dziwić. Pierwsze, co odróżnia pack od oryginału, to oczywiście misje. Jest ich pięć - zrealizowanych na najwyższym poziomie zarówno graficznym, jak i merytorycznym. Przed każdą z nich czeka nas klasyczna odprawa, czyli rozkazy i zapoznanie się z danymi zebranymi przez wywiad. Nowością jest obecność przy tym doradcy będącego człowiekiem znającym całą sytuację dokładnie (bo np. pracuje w napadniętej instalacji) - dość często podaje on nam całkiem przydatne wskazówki.

Idąc dalej, trafiamy na ekran wyboru żołnierzy do akcji, gdzie w oczy rzuca się kilka nowych twarzy. Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomnial o obecności w tej elitarnej drużynie żołnierza z naszego pięknego kraju. Właściwie (chociaż ani wygląd, ani dane medyczne na to nie wskazują) jest to kobieta urodzona w Gdańsku. W wieku 17 lat brała udział w manifestacji Solidarności i została brutalnie pobita przez "policję" (lekko się autorzy pomylili) i zamknięta w więzieniu. Po kilku latach wyszła z niego i zaczęła działać w tzw. podziemiu. Po zmianie ustroju zaczęła pracę w policji, a po kilku latach została zwerbowana do jednostki specjalnej GROM.

Wspaniałe wyniki sprawiły, że brała udział również w szkoleniach Delta Force oraz kilku innych elitarnych oddziałów na całym świecie. Na koniec trafiła do Rainbow, gdzie będziemy mieli okazję pokierować jej poczynaniami własnoręcznie.

Trochę się rozpisałem, a czas przecież na kolejne nowości, czyli kilka sztuk nowego uzbrojenia, o którym przeczytacie w ramce. Ja wprawdzie używam nadal starego, ale jarego MP5-SD5, ale ktoś może skorzysta z nowej oferty. Nie jest to jednak w tej chwili istotne, bowiem nadchodzi czas na ułożenie planu (tu się nic nie zmieniło) i rozpoczęcie gry. Większość nowych misji ma bardzo rozbudowane mapy, co powoduje, że ułożenie dobrego planu staje się bardzo pracochłonne, ale przecież o to w tej grze chodzi (a nie jak powiedział jeden z moich znajomych: "jak nie widać giwery, to nie gram")...

Ostatnim krokiem będzie oczywiście rozegranie samej misji, co samo w sobie przestało być już takie proste, jak w R6. Autorzy postarali się bowiem o dość znaczne podniesienie inteligencji przeciwnika, co powoduje, że nawet nasi super przeszkoleni ludzie mają problemy. Możecie zapomnieć o czymś takim, że zabijacie jednego faceta, a ten za rogiem nie reaguje na odgłos padających zwłok. Nie myślcie też, że wyskoczy zza rogu z morderczym szałem w oczach. Nie...

U dołu:
A kto umarł - ten nie żyje!

Nowe tryby multiplayer

Scatter - Powoduje losowe rozmieszczenie członków obu drużyn.

Assasin - Każda z drużyn dostaje pod opiekę nieuzbrojonego VIP'a. Zadanie polega na utrzymaniu swojego ważniaka przy życiu i wyeliminowaniu tego ochranianego przez drużynę przeciwną.

Scatter Assasin - To samo co wyżej, ale początkowe rozmieszczenie jest losowe.

Team Terrorists Hunt - Dwie drużyny zwalczają terrorystów... Wygrywa ta, która pierwsza wykończy polowę, a prawdziwa zabawa polega na wyborze - terrorysta czy celujący do niego facet z obcej drużyny. :)

Scatter Team Terrorists Hunt - To samo w trybie rozproszonym.

Save the Base - W bazie każdej z drużyn umieszczono bombę - dotrzyj do swojej bazy i rozbrój bombę zanim przeciwnik zrobi to ze swoją.

historię od nowa. Niestety - wprawdzie AI pozostanie lepsze, ale zapomnijcie o nowej broni. No i nie spodziewajcie się, że autorzy ułożyli pięć nowych misji w jakiś ambitniejszy scenariusz, jak miało to miejsce w R6. Niestety - Rainbow stał się znany, jego pozycja jest ugruntowana, więc szefowie nie wplątują go na razie w jakąś większą intrygę (choć

Za to ty, wyskakując zza rogu, możesz się spodziewać, że on już czeka z palcem na spuście. Dlatego dużo większego znaczenia nabrało używanie granatów, szczególnie, że ich obsługa została poprawiona. Teraz spokojnie możemy rzucać prezenty przez okna, wysokie ściany itp. - po prostu granat stał się bronią jedno-, a nie obusieczną. ;)

Teraz jeszcze trochę ponarzekam. Otóż szkoda, że nowe bronie i nowi żołnierze są dostępni tylko po odpaleniu gry z ikony Eagle's Watch - oryginał pozostaje nietknięty. A przecież z poprawionym AI i nowymi broniami moglibyśmy jeszcze raz przeżyć całą opowiedzianą tam

czekam na to z niecierpliwością), tylko postawili kilka nowych zadań do wykonania. Trochę więcej na ich temat przeczytacie w ramce, a ja tymczasem będę kończył.

Właśnie zastanowiłem się, jaką cenę zaproponuje nam dystrybutor za ten dodatek. Jeśli będzie przystępna - to wszystkim maniakom radzę czym prędzej udać się do sklepu i zaopatrzyć się w Eagle's Watch. Proponowałbym również założenie małej sieci lokalnej, bo przybyło nam kilka nowych trybów multiplayera, z których niektóre są naprawdę ciekawe - o nich również więcej w ramce, a na razie żegnam... Spotkamy się przy następnej "tęczowej" okazji... ■

Nowe Uzbrojenie

Desert Eagle kaliber 50: Produkowany przez izraelską firmę IMI Desert Eagle, jest bardzo potężnym pistoletem. Ma ogromną siłę przebicia dzięki amunicji kalibru 0.5, ale w magazynku mieści się tylko sześć pocisków.

HKG36K - karabin szturmowy: G36K produkcji Heckler & Kocha jest najnowszą propozycją firmy w dziedzinie karabinów szturmowych. Zwarta budowa sprawia, że jest bardzo przydatny w małych pomieszczeniach, ciasnych przejściach itp. Natomiast amunicja kalibru 5.56 przebije większość kamizelek.

HKG3A3 - karabin szturmowy: Ta wersja G3 wystrzeliwuje pocisku kalbiru 7.62 NATO. Pomimo dużego odrzutu spowodowanego używaną amunicją (nawet NATO będzie ją zmieniać), jest to chyba najcelniejsza broń w całej grze.

Nowe Misje

Operation Little Wing - Rozgrywa się w Kazachstanie w kompleksie startowym rosyjskiego promu kosmicznego Buran. Grupa terrorystów przejęła kontrolę nad terenem i wzięła kilku zakładników. Trudność misji polega na tym, że wiele czasu będziesz musiał spędzić na zewnątrz - na różnego rodzaju platformach - gdzie będziesz narażony na ostrzał. Natomiast budynki posiadają tak wiele "wąskich gardeł", że odpowiednie zaplanowanie wszystkich posunięć będzie wymagało nie lada wysiłku szczególnie na wyższych poziomach trudności. Fenomenalny jest widok na oświetlony prom...

Operation Sapphire Rising - Terroryści sikhijscy opanowali zabytkową świątynię Taj Mahal. Trzymają zakładników i podłożyli bomby, a ciebie czeka ich uwolnienie. Mnogość balkonów, galerii i okienek sprawia, że tylko idealne zgranie planu w czasie zabezpieczy twoich ludzi przed śmiercią. Ciekawostką jest, że jeden z zakładników to Ramon Calderon - boss narkotykowy znany z części pierwszej.

Operation Lion's Den - Grupa irlandzkich terrorystów zaatakowała dom parlamentu i Big Bena w Londynie. Jak nietrudno zgadnąć, wzięli zakładników i podłożyli bombę. Czeka cię przejście przez "House of parliament", gdzie nie zabraknie balkonów, z których ostrzeliwać cię będą terroryści. Potem musisz wejść na Big Bena, który sam w sobie od środka wygląda fenomenalnie i wydaje fenomenalne odgłosy. Jego ciemne strony to wąskie schodki, na których można się wspaniale bronić. A że my mamy atakować...

Operation Red Lighting - W tej misji rewolucjoniści jednego z państw opanowali prawdziwy labirynt - piękne "Zakazane Miasto" - i trzymają zakładników. Droga do nich to prawdziwe wyzwanie dla każdego, kto grał w R6 - nie ma tu praktycznie żadnych bezpiecznych miejsc, więc maksymalna precyzja i zgranie w czasie są po prostu niezbędne.

Operation Eagle Watch - To chyba najtrudniejsza misja - przynajmniej według mnie. Terroryści zaatakowali skrzydło senatu w amerykańskim Kapitolu, a twoim zadaniem jest ich wyeliminowanie, uwolnienie zakładników (w tym senatora) i rozbrojenie bomby. Długie korytarze, ponad dwadzieścia pomieszczeń, zakładnicy przetrzymywani w świetnie bronionym pomieszczeniu - po prostu samobójstwo.

Q-ACTION

Producent: Red Storm Entertainment/Take2

Wymagania: P166, 16MB RAM,CDx4, Win 95/98, akcelerator

Dystrybutor: Optimus S.A tel. 0343 655633

Internet: http://www.redstorm.com

INFO

Plusy:
- dodatek do R6
- mocno poprawione AI przeciwnika
- nowe tryby multiplayera
- Polak w oddziale
- poprawione rzucanie granatów

Minusy:
- tylko pięć misji i mało nowych broni (chociaż to nie zwykłe FPP)
- kilka nadal nie poprawionych błędów (alt-tab na przykład)

Ocena: 8

X-Wing vs. TIE Fighter Balance of Power

Szelmowscy mściciele

O stojącym za wznowieniami ostatnich poważnych tytułów noszących dobrze znane logo Gwiezdnych Wojen spisku (nie ma to w końcu jak teorie spiskowe, prawda?) wspomniałem już przy okazji drugiego lucasartsowego packa, kręcącego się wokół Jedi Knighta. Żeby się więc niepotrzebnie nie powtarzać, przejdę od razu do rzeczy, czyli nastawionego głównie na rozgrywki sieciowe ostatniego X-Winga, wzmocnionego dodatkowo dodawaną jako bonus kampanią Balance of Power.

ALLOR

Pudełko, poza drobną nalepką informującą o bonusie, jest dokładnie takie samo, jak w wersji oryginalnej, nie powinna więc dziwić dumnie prezentowana opinia jednego z magazynów komputerowych (zachodnich - na wypadek, gdyby ktoś chciał mnie zaskarżyć za odgryzanie się konkurencji), według której mamy do czynienia z najlepszą symulacją z gatunku S-F. Cóż, trzeba niestety jasno powiedzieć, iż nawet dla typowego fana Star Warsów (które to grono jest w redakcji dość dobrze reprezentowane) gra ta nie była jakąś wyrocznią nawet w parę dni po premierze, a co dopiero teraz... Służę zresztą w miarę dokładną analizą problemu, żeby nie było, iż został przeze mnie wyssany z palca. Na początek strona wizualna - wprawdzie gracz w pierwszej kolejności styka się z intrem (mającym się praktycznie nijak, poza modelami statków, do klimatów obecnych w filmie) tudzież muzyką (jak to już napisałem - jest ona klasą samą dla siebie i jako takie zjawisko oceniana przeze mnie nie będzie...), ale swego czasu to właśnie strona wizualna przyciągała największe rzesze zwolenników. Tyle, że było to już jakiś czas temu. Obecnie całość prezentuje się już tylko tak sobie i chociaż nie można powiedzieć, że jest zła, to na tle innych kosmicznych rozpierduch spędzających ostatni czas w pobliżu topu, jak chociażby Descent: Freespace, Wing Commander Prophecy czy nawet nie korzystający z dopalaczy oryginalny I-War, wygląda tak jakoś siermiężnie...

Ale, ale, przecież tak naprawdę, to nie oprawa jest najważniejsza - przecież to na dobrą sprawę tylko otoczka mająca wcale nie decydujący wpływ na odczucia związane z graniem! Owszem, zdaję sobie z tego sprawę, ale wiecie - chciałem zacząć od rzeczy kiedyś rajcujących... Bo fabuły w samym X-Wing vs. TIE Fighter nie ma wcale, a dodatkowa kampania to jedynie około trzydziestu misji i to po dodaniu do siebie obydwu stron konfliktu! A przecież w takim kolektorskim wydaniu X-Winga było ich koło setki, w TIE ponad pięćdziesiąt, co w sumie dawało ponad sto pięćdziesiąt różnych zadań! No, przyznacie chyba, że za wiele to w obecnie branym na tapetę wznowieniu nie dostajemy, przynajmniej jeśli chodzi o misje będące częścią jakiejś większej części zwanej potocznie fabułą?

Sytuacja zmienia się na trochę lepszą, jeśli wziąć pod uwagę także misje pojedyncze - tych jest bowiem w XvT około pięćdziesięciu (znowu po dodaniu do siebie obydwu stron konfliktu), ale co to za przyjemność brać udział w pojedynczych, wyrwanych z kontekstu (choć to małe nadużycie, bo jeśli ktoś tu coś wyrywał, to tylko sami twórcy...) wydarzeniach? Ale nie to rozwiązanie jest główną przyczyną trzymającą fana Star Wars z dala od dzieła pana Hollanda. Jeśli nie pamiętacie co, to z wielką satysfakcją przypomnę - otóż przy tworzeniu nowego pilota wybiera się stronę, której sprawy będzie się bronilo. Tyle tylko, że można to później dowolną liczbę razy zmieniać!!! Czyli, nazywając rzeczy po imieniu - żadna ze stron nie ma najmniejszych oporów przed przyjmowaniem w swe szeregi wielokrotnych zdrajców!!! Dobra, możecie stwierdzić, że niepotrzebnie się czepiam, bo dla zwykłego gracza ma to niewielkie znaczenie, ale zadam jedno pytanie - skoro oprawa jest taka sobie, poza jedną kampanią na stronę można wykonywać jedynie pojedyncze misje - to co u licha ma do tego tytułu przyciągnąć zwykłego gracza???

Zresztą i sama walka, czyli na dobrą sprawę kwintesencja gier tego typu, jest, delikatnie mówiąc, zrobiona tak sobie - nawet pomijając fakt, że jest to typowy symulator walki w atmosferze próżni, a nie w próżni normalnej, jak to miało miejsce w I-Warze (czyli po wyłączeniu silników stajemy, po ostrym zwrocie wcale nie lecimy tylem itp., itd.). Po pierwsze walka sprowadza się do jak najszybszego namierzenia wroga przy pomocy rakiet, a przecież wystarczy spojrzeć na dowolną z części sagi, by zobaczyć, że walka odbywała się przy pomocy działek! Poza tym bardzo ciekawie potraktowano zdolności myśliwców występujących po obydwu stronach konfliktu, dzięki czemu taki na przykład TIE Bomber (czyli jak by nie było bombowiec) jest od X-Winga i szybszy, i zwrotniejszy... To już nawet nie lekka przesada, bo jeśli gra nastawiona jest głównie na rozgrywki sieciowe (jakże inaczej tłumaczyć bowiem tak małą liczbę misji w kampanii Balance of Power i zajmujące jej miejsce w głównym XvT kampanie losowe, będące bezsensowną zbitką pojedynczych misji?), to gdzie tu mamy jakąkolwiek możliwość odtworzenia pojedynków z wielkiego ekranu???

Dlatego też, jako podsumowanie, napiszę jedno - jest to obecnie gra jak najbardziej przeciętna pod względem oprawy i plasująca się poniżej przeciętnej, jeśli chodzi o samą przyjemność płynącą z grania. A że jeszcze dodatkowo kosztuje tyle samo, co nowości, więc zanim ją kupicie, dobrze się zastanówcie: Freespace, Prophecy czy I-War są od bowiem niej o klasę lepsze, a powinny zadowolić zarówno amatorów prostych kosmicznych wojen z minimalnymi aspiracjami do symulowania czegokolwiek prócz dobrej zabawy (Prophecy), twardej symulacji (I-War), jak i połączenia przyjemnego z pożytecznym (Freespace). Słowem, jeśli jesteście desperatami, to ją kupcie, ale szczerze powiedziawszy - nie polecam. ■

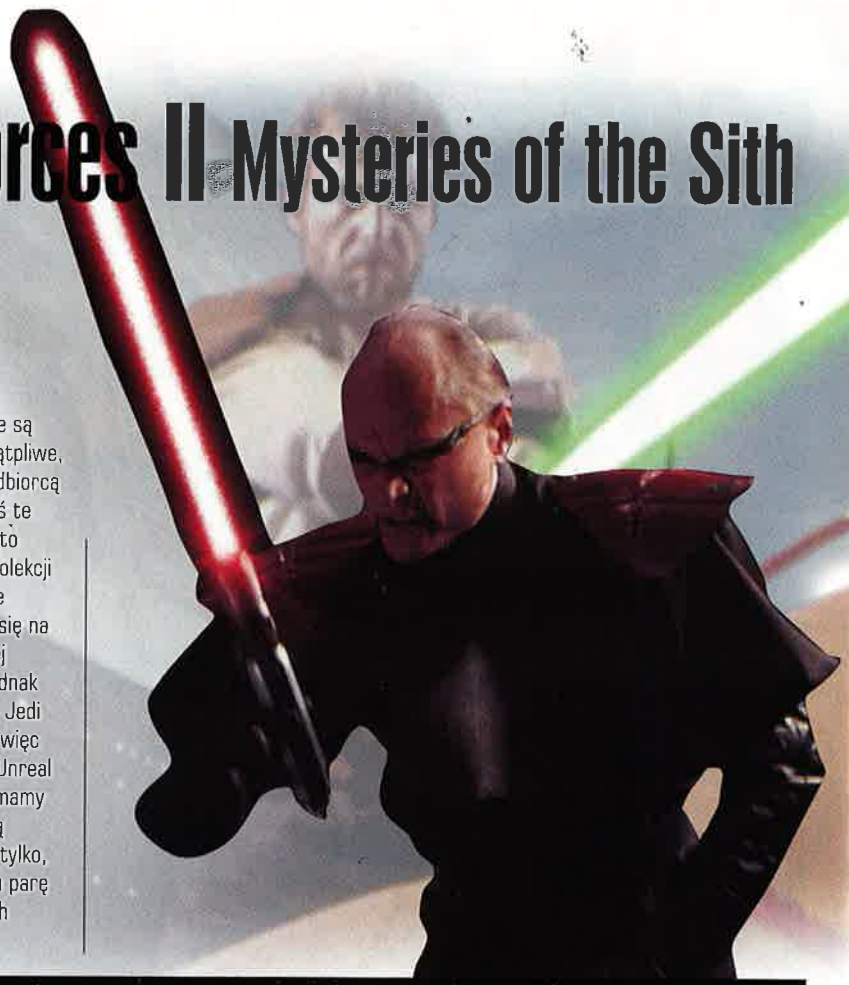
wirtualne
puzzle
Kilka powodów dlaczego ta gra
jest lepsza od klasycznego puzzla z tektury:
nie jest z tektury,
masz do wyboru aż 40 różnych pu
możesz w dowolnej chwili przerwać układ
skończyć - nie grozi Ci, że ktoś będzie chciał 'posprzątać'
twoje puzzle,
możesz układać je w pracy - szef natomiast na pewno by
zauważył gdybyś rozsypał tekturowe puzzle na biurku,
w Wirtualnym Puzzle są zarówno bardzo łatwe jak i bardzo
trudne puzzle - możesz sobie stopniować trudność
jeśli chcesz utrwalić puzzle nie musisz się bawić w kleju,
- włączasz przełącznik i po chwili masz 'własne' tło w
Windowsach z właśnie przez Ciebie układanym puzzlem.
SUPER CENA
49.95
KLASYCZNA GRA
W DOSKONAŁYM WYDANIU
KOMPUTEROWYM
www.ganymede.com.pl/puzzle
www.ganymede.com.pl/xs
EXCESSIVE
SPEED™
zapomnij o sportowej rywalizacji
ARMA
ARMA Multimedia
35-036 Rzeszów
ul. Dąbrowskiego 14 ; tel.: (017) 625-185; 628-059
ul. Ślusarczyka 2 ; tel.: (017) 856-33-25; 856-33-26
arma@multimedia.com.pl

Jedi Knight: Dark Forces II - Mysteries of the Sith

Opowieści blastera i szabli

Czasu do premiery pierwszego epizodu Gwiezdnych Wojen pozostało bardzo niewiele, co niektórzy doczekać się nie mogą, ale bez obaw - sprytni osobnicy od reklamy już coś na otarcie łez (i zbicie kasy dla swych firm macierzystych...) wymyślili. To coś, to wznowienia starych tytułów: Jedi Knight i X-Wing vs. TIE Fighter, połączone w jednym pudełku ze swoimi firmowymi dodatkami, czyli Balance of Power w przypadku X-Winga oraz Mysteries of the Sith dla preferujących walkę wręcz.

ALLOR



Na wszelki wypadek, by rozwiać mogące się po wstępie nasuwać wątpliwości, przedstawię zawartość pierwszego pudełka, tego dla wolących walkę bronią niebieską tudzież zieloną - w każdym razie do ucinania członków w walce wręcz. Po rozerwaniu folii, otwarciu kolorowej pokrywy zewnętrznej, przebiciu się przez wzmocniony tekturowy pancerz wewnętrzny, na biurko wysypała się cenna zawartość: dwie kolorowe książeczki pełniące rolę instrukcji oraz grube plastikowe pudełko kryjące kompakty (w liczbie trzech) - dwa z nich odpowiadają za Jedi Knighta, a trzeci - za Mysteries of the Sith. Bardziej demokratyczny jest podział książeczek, bo otrzymujemy po jednej sztuce na tytuł, ale na szczęście (bo kto to robi???) nie trzeba ich obydwu od razu czytać, gdyż gros informacji jest to prostu identyczny. Zaoszczędzony czas najlepiej zaś przeznaczyć na jak najszybsze odpalenie nowego nabytku i zagłębienie się w jego świat.

Jest to oczywiście świat „Dawno temu, w galaktyce daleko, daleko stąd", no, ale przecież to jasne. Pozostałe dostępne w gierce rzeczy także są pewnie dla fanów Lucasa niewątpliwe, ale że to nie oni są głównym odbiorcą tego wznowienia (bo jeśli kogoś te sprawy tak bardzo interesują, to powinien już te tytuły w swej kolekcji posiadać...), więc co ciekawsze przeblyski geniuszu znajdujące się na krążkach zostaną jednak poniżej przedstawione. Na początek jednak jedno malutkie przypomnienie - Jedi Knight ma jakieś półtora roku, więc oczywistym jest, że graficznie Unreal bije go na głowę, a w Half-life mamy do czynienia ze znacznie wyższą inteligencją przeciwników. Tyle tylko, że i tak w produkcji LucasArtsu parę fajnych rzeczy się bez większych trudności znajdzie. I to nawet bez brania pod uwagę muzyki, która jest przecież klasą samą dla siebie...

Z zalet jakby mniej oczywistych, na pierwszym miejscu trzeba wymienić Moc. Wiadomo - skoro gierka traktuje o rycerzu (i „rycerce"...) Jedi, to coś takiego uwzględnione zostać musiało. No i zostało, a w dodatku całkiem dobrze. Kolejne zdolności poznaje się bowiem w miarę postępów w grze, dzięki czemu można je praktycznie od razu wypróbować w boju. Jedyną rzeczą mogącą w tym przypadku irytować, to sposób zdobywania bonusowych gwiazdek (przy ich pomocy oznaczany jest stopień wytrenowania zdolności) - trzeba ni mniej, ni więcej, tylko znaleźć wszystkie sekrety na danym poziomie! Jest to bardzo żmudne, ale w końcu kto powiedział, że życie rycerza Jedi ma być proste? Z Mocą związana jest zresztą jeszcze jedna fajna sprawa - możliwość opowiedzenia się zarówno po jasnej, jak i ciemnej stronie Mocy! Zależy to od naszych poczynań w grze i daje oczywiście dostęp do innych zdolności zaawansowanych (podstawowe, jak chociażby Szybkość czy Skok, są bowiem wspólne) - po stronie dobra będzie to na przykład Leczenie czy Przekonywanie, a po stronie zła - znane choćby z szóstego epizodu Błyskawice czy Rzucanie, z pojedynku Luke'a z Vaderem w Mieście w Chmurach.

Na „starych zabobonach" pozytywne strony Jedi Knighta (i Tajemnic Sith) się jednak nie kończą. Dla niektórych może się to wprawdzie wydać dziwne, ale całkiem porządnie prezentują się obecnie i same plansze. Przede wszystkim zastosowany przez Lucasartsa engine nie ma problemów z dużymi przestrzeniami, więc klaustrofobii na pewno się nie nabawimy. Owszem, brak im może

nieco szczegółów, ale są to raczej drobne niuanse, nie rzutujące na ogólnie pozytywne wrażenia pozostawiane przez stronę graficzną. No, może z jednym wyjątkiem: na tle współczesnych produkcji dość blado wyglądają postacie, szwankuje także płynność ich ruchu, ale ogólnie da się to przeżyć - poza jednym przypadkiem, za który chciałoby się kogoś powiesić: wstawki „filmowe" w Tajemnicach Sith. O ile bowiem w samym Jedi Knight mamy do czynienia z profesjonalnej jakości filmami z prawdziwymi aktorami, porządnymi rekwizytami i temu podobnymi bajerami znanymi z filmów, to w dodatku raczeni jesteśmy „filmikami" tworzonymi przez sam engine. I to wyświetlającym obraz w trybie software'owym!!! Nie jest to zresztą jedyna różnica między oryginałem a prawie-sequelem, ale pozostałe są już tylko in plus. Wiadomo: nowe misje, nowi przeciwnicy, nowa postać główna (Mara Jade - kobieta i to w dodatku „była"

najważniejsze zostały na papierze utrwalone. No, może poza grą sieciową... przyznacie chyba jednak, że nie jest to u nas rozrywka zbyt popularna, więc i umknąć mi miała prawo... Nadrabiając jednak w telegraficznym skrócie zaległości: korzysta z DirectX, pójdzie przez Internet, są specjalne mapy, nie ma botów, trzeba sobie stworzyć postać, wybiera się stronę Mocy, są różne skiny, a na Sieci - parę klanów bawiących się w team-play'e w rodzaju Capture the Flag czy innych Deathmatchów.

się powyżej średniej (tak z 7/10 dostałyby bez większych problemów...), więc jeśli lubicie FPP, kochacie Star Wars albo cena wydaje się wam do przyjęcia, to śmiało kupujcie - minimum dwa tygodnie porządnego grania macie zapewnione na sto procent. No dobra, niech będzie na 99%, bo a nuż wam czytnik czegoś nie odczyta, albo zasilacz padnie... ■

Imperatora!!!) oraz nowe moce. Dodatkową zaletą Mysteriesów jest także fakt, że nie trzeba go instalować na Jedi Knighta, a wystarczy jedynie pokazać im jeden z kompaktów - zaoszczędza się dzięki temu sporo miejsca na dysku.

Nie są to oczywiście wszystkie „pozytywizmy" (bo „negatywizmy" zalapały się chyba co do jednego), ale

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE

(0-94) 346-11-57 ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 31.03.99. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki dolączamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 6-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godz. 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartkach pocztowych z dopiskiem C4 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin, skr. poczt. 211

GOLD GAMES 2 - 24 GRY NA 22 CD-ROM

Wszystkie gry w pełnych wersjach. Wśród nich takie hity jak: Z (strategia RTS), King's Quest 7 (przygodowa), Earthsiege 2 (walki robotów), Star General (Strategia turowa), Virtua Fighter (bijatyka 3D), War Wind (Strategia RTS), Screamer (wyścigi samochodowe), Hind (symulator śmigłowca), Orion Burger (przygodowa), Air Power (symulacja lotnicza), Apache Longbow (symulacja śmigłowca) a także: Toonstruck na 2 CD, Baphomets Fluch 2CD, Panzer Genaral, Shatten über Riva, Bermuda Syndrome, Tilt, Chaos Control, Knight's Chase, A4 Networks, Age of Rifles, Action Soccer, Solar Crusade, Tennis.

Pakiet zawiera instrukcję tylko w języku niemieckim.

Część gier w wersji niemieckojęzycznej.

Każda płyta mniej niż 6 złotych!!!!

Wymagania: Procesor Pentium, CD-ROM

NOWOŚCI I ZAPOWIEDZI

Biosys	155,00	Heroes Might & Magic 3	155,00
Civilization: Call to Power	155,00	Interstate '82	155,00
Close Combat 3	229,00	KKND 2	155,00
Diablo 2	155,00	Myth 2	155,00
F-16 Aggressor	155,00	Turok 2	155,00

CENNIK GIER PC CD-ROM

3 w 1 (Autka, Mr Tomato, Dark M.)	29,95	M.A.X. 2	99,00
Abe's Exodus	149,00	Magic & Mayhem	155,00
Abe'S Odysee Oddworld	59,95	Man Of War	49,95
Ace Ventura-Psi Detektyw	**69,00**	Mayday	49,95
Age of Emp: Rise of Rome	169,00	Megapak 9	139,95
Age of Empires	169,95	Might & Magic VI	155,00
Age of Empires 2	**229,00**	Mortal Kombat 3	59,95
Alfa Centauri	155,00	Mortal Kombat 4	145,00
Anno 1602 PL	**155,00**	Moto Racer 2	155,00
Armored Fist 2	59,95	Mullipak	29,95
Baldurs Gate PL	**155,00**	Nascar Racing 2	69,95
Battle Isle II+misje PL,CD	29,95	NBA 99	155,00
Battlezone	69,95	**Need for Speed 3**	**155,00**
Betrayal at Antara	69,95	Net Storm	59,95
Birthright	**69,95**	NHL '99	155,00
Blood 2	155,00	Nightmare Creatures	69,95
Bridge 2000	79,00	ODT	155,00
Broken Sword II	59,95	Olympic Games	59,95
Caesar 3	**155,00**	Operational Art Of War	59,95
Capitalism +	59,95	Outlaws	79,00
Carmageddon	59,95	Panzer Commander	155,00
Catz 3	149,95	**Panzer General II**	**69,00**
Championship Manager 97/98	**119,00**	People's General	155,00
Chasm the Rift	79,00	**Phantasmagoria**	**69,95**
Chesmaster 5500	129,95	**Phantasmagoria 2**	**69,95**
Colin Mcrae Rally	159,95	Pinball 3D	69,95
Commandos	155,00	**Pinball Timeshock**	**69,95**
Constructor	**99,95**	Pitfall	49,95
Creatures	59,95	Popolous 3 The Beginning	155,00
Creatures 2	155,00	**Postal**	**59,95**
Creatures 2:Life Kit	59,00	Power Slide	149,00
Crusader No Remorse	29,90	Premier Manager'99	155,00
Curse of Monkey Island	119,00	**Propilot 99**	**155,00**
Dark Colony	59,95	Pyl	149,95
Dark Omen Warhammer	59,95	Quake I	69,95
Dark Vengeance	149,00	Quake II	155,00
Definitive Wargame Collection	129,95	Quake II Ground Zero	99,95
Destruction Derby II	39,95	Quake II Reckogning	99,95
Diablo	**99,95**	**Rage of Mages**	**69,95**
Dogz 3	149,95	Railroad Tycoon 2	155,00
Dreams To Reality	59,95	Rainbow 6	155,00
Duke Nukem 3D	**79,00**	Rayman Designer	59,95
Dune 2000	155,00	**Reah,DVD**	**169,00**
Dungeon Keeper	59,95	Realms Of Arkania	49,95
Earth 2140	49,95	Red Baron 3D	155,95
Earth 2140 Mission Pack	49,95	Redline Racers	59,95
Earth Worm Jim	49,95	Reflux PL	59,95
Emergency	**49,95**	Resident Evil 2	155,00
Encyklopedia Fogra'99	99,00	**Return to Krondor**	**155,00**
Excessive Speed	49,95	**Sanitarium PL**	**155,00**
Extreme Assault PL	**29,90**	Scorcher	69,95
F-22 Total Air War	155,00	Sensible Soccer '98	59,95
Fall Weiss 1939	59,95	**Settlers**	**19,95**
Fallout 2	155,00	**Settlers 2**	**39,95**
FIFA '1999	155,00	**Settlers 3**	**145,00**
Final Fantasy VII	159,95	Shadow of the Empire (Karta 3d)	79,00
Final Liberation	**79,95**	Shadows Over Riva	49,95
Flying Saucer	49,95	**Shogo**	**69,95**
Four Play	155,00	Silent Hunter Commander Edit	155,00
Fragile Allegiance	69,95	**Sim Ant**	**59,95**
Gabriel Knight: Armour Pack	**155,00**	**Sim City 2000**	**59,95**
Gangsters	149,95	**Sim City 3000 PL**	**155,00**
Get Medieval	**49,95**	Sin	155,00
Golden Games 2	129,00	Skaut Kwatermaster	29,95
Grand Theft Auto PL	**99,95**	Spec Ops	129,95
Grim Fandango	195,00	Spellcross	49,95
Half Life	**155,00**	Star Wars Rogue Squad	179,00
Hearts of Darkness	155,00	Star Wars: Supremacy	119,00
Heretic 2	155,00	**Starcraft**	**155,00**
Heroes of Migh & Magic	49,95	**Starcraft: Brood War**	**79,00**
Heroes Of Might& Magic 2	99,95	Syndycate Wars	49,95
Hexen II	**49,95**	Target	59,95
Hexen II Misje	**49,95**	Terminator 2029	14,95
Hopkins FBI	69,00	Theme Hospital	59,95
Imperialism 2-Age of Explorat	**155,00**	Thief-The Dark Project	155,00
Imperializm	**49,00**	**Tomb Raider + 4 misje**	**99,00**
Industry Glant	99,00	Tomb Raider 2	129,95
Insane Speedway 2	79,95	Tomb Raider 3	155,00
Interstate'76+NitroRiders	99,95	Tone Rebellion	49,95
Jack Orlando	**49,95**	Total Ann.Battle Tactics	99,95
Jedi Knight+Mysteries of Sith	159,00	Total Annihilation	69,95
King's Quest 8	**155,00**	Trespasser	155,00
KKND	59,95	**Turok 2**	**155,00**
Knights & Merchants	**49,95**	UFO3 (X-Com Apocalypse)	69,95
Książę i Tchórz	59,95	Virtua Fighter 2	99,95
Kuplec	39,90	Virtual Chess II	99,00
Lands of Lore II	59,95	Wages Of War	59,95
Lawnmower Man-Kosiarz Umysł	14,95	War of the Worlds	149,00
Lego Island	155,00	War Wind	59,95
Lemings Pak	**49,95**	**Warcraft II Delux Edition**	**69,00**
Lew Leon	49,95	Wargasm	149,95
Liga Polska Manager '98	99,95	**Warhammer 40000 Chaos Gate**	**155,00**
Little Big Adventure 2	59,95	Worms Armgeddon	155,00
Lode Runer 2	139,95	WW II Fighters	155,00
Lomax	49,00	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
Lords of the Realm 2	**69,95**	X-Wing Collectors	165,00
Luftwafe Commander	149,00	X-Wing vs Tie Fighter+Bal.of Pow	159,00
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	**59,95**	Z +Misje	59,95
Lula: the Sexy Empire	**69,00**	Zagadki Lwa Leona	49,95

Return to Krondor

Return to Krondor jest grą rozbudowaną i poniższa solucja nie rozwiązuje wszystkich możliwych problemów, na które gracze natkną się podczas rozgrywki. Na pewno jednak znajdą się tacy, którym pomoże... Powodzenia!

YASIU

Często nagrywaj stan gry. Używaj do tego klawiszy F5 (nagrywanie) i F6 (odczyt), bo nagrywanie z ich pomocą przebiega szybko i nie mąci przebiegu gry. Natomiast opcji „save game" z menu używaj do zapisywania stanu gry w ważniejszych momentach rozgrywki.

Jeśli nie podróżujesz lądem, upływ czasu nie jest liczony, chyba że odpoczywasz lub używasz alchemii. Ale odpoczynek i alchemia są dostępne dopiero od trzeciego rozdziału. Tak więc zanim do niego dojdziesz, będziesz robił wszystko w nocy. Zwróć jeszcze uwagę na to, że gdy ważysz jakiś alchemiczny specyfik, musisz do tego odpocząć co najmniej cztery godziny. Więcej na temat alchemii poczytaj w instrukcji do gry.

Na twoje szczęście wiele sklepów w grze otwartych jest przez całą dobę. Wracaj do nich, aby sprzedać łup, gdy tylko obciążenie twoich postaci przekroczy 75%. Tak duże obciążenie wpływa na zdolność postaci do walki.

Podróżowanie:

W Evil Temple i Haldon Head możesz użyć mapy, która przeniesie cię do dowolnego miejsca w Krondorze. Wystarczy kliknąć na jarzący się obszar mapy, a drużyna zostanie tam od razu przeniesiona. Spędź trochę czasu, używając myszy i klawiatury, aby zapoznać się z interfejsem gry i sterowaniem. Punkt, z którego jest obserwowana akcja, może być zmieniony tylko podczas walki i czasem wewnątrz budynków. Używa się w tym celu klawiszy nawiasów kwadratowych («[« i «]»). Widok na mapę skacze czasami w różnych kierunkach i jeśli nie znasz dobrze ulic Krondoru, możesz się zgubić.

Pieniądze:

Sklepy pozwalają zamienić złoto w diamenty, które są używane w Krondorze zamiast dużych sum pieniędzy. Zajmują mniej miejsca od złota, więc są łatwiejsze do przenoszenia i ukrycia. Duże diamenty warte są 1000 sztuk złota, a małe - 100. Zamiana złota na diamenty powoduje, że twoje postaci są mniej obciążone, bo duży diament waży 0.1 funta, natomiast mały tyle co sztuka złota, czyli 1/20 funta.

Walka:

Skoncentruj całą swoją „siłę ognia" na jednym przeciwniku, po zabiciu go zajmij się następnym. Oczywiście jako pierwsi muszą być likwidowani przeciwnicy, którzy najbardziej mogą zagrozić twoim postaciom - pozbycie się ich pozwala na uniknięcie wielu ran. W początkowych partiach gry bardzo przyjemnym czarem jest Flame Bolt - dalej używaj lighting bolta, wezwania niebiańskiego wojownika (conjure sky warrior) lub chaos storm'a.

Rozwój postaci

Wykupywanie umiejętności kosztuje 1 punkt umiejętności za 1 punkt doświadczenia, gdy umiejętność jest w przedziale 0-50. Od 51 do 75 punktów koszt powiększa się do dwóch punktów. Dalej jest od 76 do 90 - trzy punkty, i od 91 do 100 - jeden punkt za cztery.

Na początku rozwijaj te umiejętności, które kosztują cię 1 punkt za 1. „Inwestuj" w te umiejętności, które są dla danej postaci najbardziej pożądane - a o tym, które to są, dokładniej dowiesz się niżej.

JAMES

Umieszczaj wszystkie punkty doświadczenia w „blade", „defense" i „initiative", jako że są to dla tej postaci najważniejsze umiejętności. Następnie rozwijaj „disarm traps" i „pick locks". James nigdy nie będzie potrzebował innych umiejętności niż „blade", „defense", „initiative", „bow", „disarm traps" i „pick locks".

JAZAHRA

Rozdzielaj punkty między umiejętności „2-handed weapon", „initiative", „defense" i cztery sfery magii („fire", „mind", „change" i „storms"). Umiejętność „assessment" służy do oceniania wartości przedmiotów, a w pierwszym rozdziale znajdziesz dwa artefakty, które sztucznie podwyższają jej poziom do 90 punktów. Jeden z nich to „rings of assessment", a drugi - „dagger of hesperon". Sztylet jest warty 145 sztuk złota, więc uważaj, żeby go nie zgubić. Nie używaj żadnych różdżek, jako że często zmniejszają one na stałe niektóre charakterystyki używającej ich postaci. W grze spotkasz zwoje i księgi magii, które kosztują grube pieniądze (10000 za zwój i 5000 za księgę). „Secret book" dodaje 20 punktów do jakiejś umiejętności magicznej. Zwykły „book" daje 10, a zwój - 5 punktów. Powinieneś oszczędzać te przedmioty do momentu gdy osiągniesz wysoki poziom umiejętności - zaoszczędzisz dzięki temu punktów doświadczenia (najlepiej używać ich dopiero powyżej 75 punktów). Ilość książek, które możesz znaleźć podczas całej gry jest prawdopodobnie limitowana, a jeśli już jakąś znajdziesz, możesz poznać jej tytuł, porównując cenę z poniższą listą:

- secret book of the flame (22500)
- secret book of the md (21500)
- secret book ot the storms (24500)
- secret book of change (25000)
- secret mage book of flames (12500)
- secret mage book of the mind (13500)
- secret mage book of storms (15000)
- secret mage book of change (17500)
- book of necromancy (25000)
- secret mage scroll of fire (5000)
- secret mage scroll of mind (8000)
- secret mage scroll of storms (8000)
- secret mage scroll of change (10000)

William jest klasycznym wojownikiem, który powinien rozwijać głównie umiejętności „2-handed", „defense" i „initiative". Postaci tej nie będą właściwie potrzebne żadne inne umiejętności. Najlepszym uzbrojeniem dla Williama są oczywiście bronie dwuręczne, na przykład miecze.

Kendaric jest magiem i alchemikiem. Proponuję rozwijać jego umiejętności tak samo jak w wypadku Jazhary, tyle tylko, że zamiast „assessment" Kendaricowi bardziej przyda się „alchemy". Właściwie nawet „alchemy" nie jest umiejętnością, którą musisz rozwijać. Jeśli posiadasz sprzęt alchemiczny i przepisy, wywary zawsze się udają. Dlatego inwestuj raczej w inne umiejętności.

Solon jest kapłanem i jednocześnie „tarczą" dla drużyny. Będzie bardzo przydatny w walce, jeśli będzie „robił" za cel dla wroga. Oczywiście będzie to możliwe dopiero po zdobyciu zaklętej zbroi z magazynów księcia na końcu trzeciego rozdziału. W odpowiedniej zbroi Solona bardzo trudno jest zranić czymkolwiek - nawet czarami. Postać ta potrzebuje umiejętności „blunt", „2-handed", „defense", „initiative" i tych związanych z czarami kapłańskimi („life path" i „diving path"). Ogólnie rzecz biorąc, Solon i tak dość rzadko używa swoich czarów, ale może za to władać potężnymi przedmiotami. Jednym z nich jest „battlehammer of Onan-ka", który może być użyty na początku każdej walki zamiast czaru „battle hymn". ■

W kwietniowym numerze Action Plus znajdziecie solucje do: Worms Armageddon, Oddworld: Abe's Exoddus, Starcraft: Brood War, Blood 2, Thief: The Dark Project cz. 2, Redguard, V2000, Rainbow Six oraz kompletną instrukcje do gry Spec Ops: Ranger Assault. Na deser przygotowaliśmy poradniki do takich hitów jak: Gangsters, Close Combat 3.

Oczywiście nie zabraknie stałych działów: Poradnika Hackera czy Budki Suflera.

Historia CDA

Oczyma Smugglera & Mr Jedi

Najpierw kilka pytań, które niewątpliwie macie chęć zadać.

SMUGGLER & MR JEDI

•Kto wpadł na pomysł wydawania CDA?

Naturalnie - nasi wydawcy. Otóż zauważyli oni lukę na rynku; choć w Polsce pojawiały się już Cover CD, mniej lub bardziej regularnie wydawane przez ówczesne pisma poświęcone grom komputerowym, to nie było dotąd tytułu, w którym CD nie byłby dodatkiem, a integralną częścią czasopisma. I tak oto któremuś z nich zaświeciła nad głową żarówka z napisem „zróbmy to"!

•Kto wymyślił nazwę CD-Action?

Tego dziś już NIKT nie pamięta. A to z tej przyczyny, iż pismo miało nazywać się... CD-Power. Dopiero w ostatniej chwili okazało się, że gdzieś w Australii (chyba) jest już pismo o takiej nazwie. Wprawdzie nikomu nie śniło się (wtedy...) zawojowanie tego kontynentu naszym pismem... ale na wszelki wypadek postanowiono zmienić nazwę. Metodą burzy mózgów wyłoniono nazwę CD-Action. Ale kto ją wymyślił... ha!

•Kto wymyślił logos CDA?

Osobnik o nazwie Sebastian Dragun, który w chwili obecnej tworzy własną grę komputerową (całkiem, całkiem zresztą). Mówiąc ściślej, wymyślił logo CD-Power, które potem pośpiesznie przerobił. To miała być prowizorka... i tak już zostało. ;)

•Jaki był nakład pierwszego CDA?

12 500 egz. Z tego mamy w redakcji JEDEN pamiątkowy egzemplarz!

•Wierzyliście w sukces swego pisma?

Gdyby tak nie było, nikt by go nie wydawał. ;) Ale piętra mieliśmy, bo nie wiedzieliśmy, jak zareagują czytelnicy na coś takiego jak magazyn + CD. Na szczęście zareagowaliście prawidłowo, pismo poszło jak woda, co spowodowało, że... zaczęto kompletować redakcję (!). No tak, pierwszy numer był robiony troszkę za pomocą pospolitego ruszenia, bo - nie wiedząc czy będzie następny - nie było warto zawracać ludziom głów i ludzić ich nadzieją stałej pracy. Wbrew pozorom nie jest takie znów proste stworzyć zgrany zespół ludzi, którzy będą pisać o grach. Lecz - znów się udało.

•A teraz ważniejsze fakty z historii CDA.

Nr 1/96 (1) kwiecień-maj'96
Jako że to pierwszy numer, poświęcimy mu troszkę więcej miejsca. Objętość: 50 stron. Cena - 9,50 zł. W środku m.in. takie nowości jak Navy Strike (daliśmy niedawno tę grę w całości), NFS („jedynka"!), Warcraft 2, Worms, Prisoner of Ice (znowu gra, która pojawiła się niedawno w pełnej wersji na CD), Mortal Kombat 3, Caesar 2 itp. Do tego trochę użytków. Nie było jeszcze żadnych podziałów na recenzje, zapowiedzi itp. Wszystko było wymieszane jak groch z kapustą. Do tego scena komputerowa (! a tak, niejaki Madbrush był jej prekursorem na łamach CDA), felietony, testy sprzętu, krzyżówka, tipsy, symboliczna ilość reklam. Oraz 1 CD przyklejony (w kopercie) chyba butaprenem do okładki. Dodawszy do kompletu mało efektowną szatę graficzną okładki, uzyskujemy... W każdym razie czytelnicy musieli być naprawdę „wyposzczeni", że takie pismo wydało im się warte wydania blisko 10 zł. Dzisiaj, gdybyśmy nawet sprzedawali je za 1.95 gr, ludzie kręciliby nosami. No, ale to były zupełnie inne (choć tak bliskie) czasy...

Nr 2/96 (2)
CDA staje się miesięcznikiem.

Nr 3/96 (3)
Objętość 58 stron. NA CD pojawia się demo Quake 1. (Ale to była sensacja!)

Nr 4/96 (4)

Mamy już 64 strony. Pierwszy program w pełnej wersji zakupiony przez nas do publikacji na prawach wyłączności: Imagine 3! Imaginujecie to sobie, waszmościowie?!

Nr 5/96 (6)
Pierwsza, ale bardzo ważna rewolucja w CDA - pojawiają się DWA CD. Ale też cena rośnie do 12.95 zł. Warto zaznaczyć też, że w tym numerze debiutowała rubryka Action Redaction (na 1 stronie - prowadzącym był Jedi, Smuggler był jeszcze normalny, więc w niej występował gościnnie - ale to były czasy!). No i znów przytyliśmy: 72 strony.

Nr 6/96 (6)
Znowu zmiany! Po pierwsze objętość rośnie do 102 stron (skok o 30 stron! - woooow!). Po drugie Action przestaje być zszywany (metalowym zszywkami), a zaczyna być klejony, co zwiększa, ehm, jego ekskluzywność i pozwala robić nadruki na płaskim grzbiecie pisma (mała rzecz - a cieszy, jak mówił ponoć do siebie pewien redaktor w toalecie, patrząc na swego walkmana). Jednocześnie opary farby i w/w kleju dość niekorzystnie wpływają na stan umysłowy pewnych dwóch redaktorów, co rychło przyniosło efekt w postaci coraz bardziej „porąbanych" odpowiedzi w AR. (Ludzie - nie wąchajcie tego świństwa!!!)

Nr 7/96 (7)
Podział tekstów na recenzje, zapowiedzi, retro (dziś „Świnka") itp. Zmieniła się szata graficzna pisma; ta pierwsza była totalną improwizacją. Ta druga - chyba na zasadzie wahadła - była za to bardzo taka... uporządkowana, nieco sterylna i - prawdę powiedziawszy - zbyt sztywna. No, ale wtedy bardzo się nam podobała (i Wam też). A w prezencie pod choinkę - pierwsza gra w pełnej wersji, tylko dla czytelników CDA: „polski Mortal", czyli Prawo Krwi. Dziś byście nas śmiechem zabili, gdybyśmy puścili taką grę jako „atrakcję numeru"... Aha - wzrosła cena. O 4... grosze! Tak, z 12.95 na 12.99. Cała uzyskana stąd kwota została przeznaczona na opłacenie dożywotniej renty dla czytelnika, który niechcący usłyszał, co jest największym życiowym marzeniem Ugly Joe'go. Może więc tego nie zdradzimy - w końcu czytają nas dzieci i ludzie o słabych żołądkach. W każdym razie tę cenę - 12.99 - udało się nam utrzymać tak długo, że aż potem się to na nas zemściło. Sporo czytelników doszło bowiem do wniosku, że 12.99 zł to STAŁA i NIEZMIENNA cena CDA i bardzo się na nas oburzało przy kolejnej podwyżce, która miała miejsce... w 1998 roku!!!! Jak widać, w roku 1996 praktycznie każdy numer przynosił coś nowego. No cóż, tak to jest na początku, gdzie jedno wydarzenie goni drugie. W ciągu 7 miesięcy zwiększyliśmy objętość o ponad 100% (a nakład o ponad 200%), dodaliśmy drugi CD, zmieniliśmy szatę graficzną i nauczyliśmy Ogre'a sikania tylko do kuwety z piaskiem. (Gdy on kogoś oblewał, to bynajmniej nie w przenośni...). Ech, to były szalone miesiące... i dobrze, że mamy już je za sobą! ;)

ROK 1997

Nr 1/97 (8)
Action Redaction liczy 2 strony, jak widać - obłęd Duetu Świrów rozwija się niepo(c)hamowanie.

Nr 3/97 (10)
104 strony. Dwie pełne wersje gier: Ramon's Spells i Roster - o ich klasie nie będziemy się dziś wypowiadać. Jutro zresztą też nie. Zresztą to nieładnie kląć i się z kogoś/czegoś wyśmiewać.

**Najlepsze urodzinowe życzenia dla CD-Action i Czytelników.
Cieszymy się razem z redakcją z sukcesów, jakie czasopismo odnosi na polskim rynku...**

Jennie Wyatt
Novalogic

Nr 4/97 (11)
Pierwsze urodziny - ale byliśmy tacy zapracowani, że nawet w sumie mało kto o tym pamiętał (a ci, którzy pamiętali, to w owej chwili już nic nie pamiętali, bo chrapali pod biurkami na stosie opróżnionych butelek po beztłuszczowej śmietanie). To znaczy myślimy tu o redakcji, bo wydawcy - troszkę wazeliny nam nie zaszkodzi! - JAK ZAWSZE I O WSZYSTKIM pamiętali i zafundowali Wam pudełka na CD (bez zmiany ceny!), dodatkowe 4 strony (teraz mamy 108) i m.in. darmową wersję Imagine'a 4.0. (To co, szefie, będzie podwyżka? Ładnie się przypucowaliśmy przecież! Że co? Że o czymś jeszcze nie wspomnieliśmy... Już się robi!) A - od tego numer nasz nakład jest kontrolowany przez specjalną instytucję, dzięki czemu macie pewność, że rzeczywiście wydrukowaliśmy w tym miesiącu 60.000 egz. (a potem odpowiednio więcej) naszego pisma. To jedna z wielu rzeczy świadczących o profesjonalizmie i wiarygodności pisma... To co, możemy już iść do kasy?

CD-Action to bez wątpienia polski magazyn komputerowy nr 1. Jako menadżer prasowy firmy Activision całkowicie polegam na profesjonalizmie CD-Action, dzięki któremu nasz entuzjazm i pasja do gier komputerowych może w najlepszy sposób objawić się łysiącom graczy w Polsce. Jeżeli szukasz akcji i zastanawiasz się nad tym, kto kryje się za grą, znajdziesz w CD-Action wszystko: od dema Heretic II przez wywiad z twórcami Heavy Gear II aż po ekskluzywną recenzję X-Wing Alliance... Współpraca Activision i CD-Action układa się bardzo dobrze, a w roku 1999 może być tylko lepiej.

Pozdrawiam
Sarah Ricciutti
Activision

Nr 5/97 (12)
Pełna wersja Red Barona (m.in.). Wprowadzamy oceny gier na łamy i panienki na zaplecze. Te pierwsze zostały, te drugie sobie poszły. Kurczę, nie mogło być na odwrót?!

Nr 6/97 (13)
Tu okazuje się, że 13-tka rzeczywiście czasem przynosi pecha. Szczególnie gdy kompakty nagrywane są o 13.13 - to nie może ujść bezkarnie. I nie uchodzi - część (na szczęście nieduża) czytelników miała problemy z odczytem jednego z CD. A przy okazji na CD pojawiła się gra RPG: Tower of Souls. Warto też wspomnieć, że w tym miesiącu Jedi tylko ośmiokrotnie dokonał demolki swego pomieszczenia i zaledwie dwukrotnie pogryzł treść... naczelnego.

Nr 7-8/97 (14/15)
Ostatni łączony (wakacyjny) nr CDA. Od tej pory redaktorzy mogą zapomnieć o miesięcznych urlopach w środku lata :((a przynajmniej część z nich). Przeżyliśmy powódź! Kto jej nie doświadczył, nie zrozumie.

Nr 10/97 (17)
Zapowiedź „drugiej generacji redakcyjnej" - do naszego męskiego grona dołącza redaktorka: Jaspin. Niektórzy z nas zaczęli więc się kąpać przynajmniej raz na tydzień, trzeba czy nie, zmieniać skarpety zanim same się pokruszyły ze starości, golić się i myć zęby, co korzystnie wpłynęło na atmosferę pracy; tak w przenośni, jak i - dużo bardziej - w znaczeniu dosłownym!

Nr 11/97 (18)
Nakład pisma rośnie do 65.000. My rośniemy z dumy. Do zespołu dołączają wyłonieni w drodze konkursu (a tak!) Allor i Gem.ini - od tej pory zespół redakcyjny (etatowy) praktycznie nie uległ zmianie aż po dziś dzień. Dzięki temu my dwaj możemy się radośnie byczyć, zwalając pracę na ich barki. No cóż, od nadmiernego recenzowania gier jeszcze nikt nie umarł - testujemy na nich czy to prawda. ;)

nr 12/97 (19)
Mocny, potrójny świąteczny akcent. Zwiększenie objętości do 116 stron, kolejna zmiana szaty graficznej - na tę, którą widzicie po dziś dzień (no, po paru retuszach) i WIELKI napis: 6 pełnych wersji gier!!! To był początek naszej ofensywy... (A żeby nam się nie przewróciło w głowach - byk na okładce; literówka w dużym tytule gry.)

Podsumowując: rok 1997 nie był już tak bogaty w wydarzenia, jak rok 1996. Co jednak nie znaczy, że NIC się nie działo. O ile rok 1996 można nazwać okresem gwałtownego rozwoju CDA, to 1997 był raczej okopywaniem się na zdobytych terenach i zbieraniem sił przed kolejną ofensywą, która miała nastąpić w roku 1998.

ROK 1998

Nr 1/98 (20)
Wzrost nakładu do 70.000. Kolejne 2 pełne gry. Jedi po wypiciu ćwierci kieliszka szampana atakuje swą sztuczną szczęką chomika Alfreda, który w efekcie doznaje wstrząsu mózgu. Jak wykazało policyjne dochodzenie, Jedi i Alfred mają wyjątkowo słabe głowy!

Nr 2/98 (21)
80.000 nakładu. 5 pełnych gier i użytków. Wzrost ceny (praktycznie pierwszy raz od 10»96!) o 1 zł. Ale się ludzie burzyli (poczytajcie AR z późniejszych miesięcy - „wy złodzieje, oszuści" itp.). Naturalnie nie wszyscy...

Nr 4/98 (23)
Drugie urodziny zostały już przez nas zauważone - pierwszy raz pokazaliśmy swe gęby (w formie karykatur). I dobrze Wam tak, za te poprzednie wyzwiska. :) Ilość numerów, co z kolei powoduje spadek notowań akcji Macrosoftu na giełdzie w Bangladeszu o 3 i 7/16 pkt.

Nr 07/98 (26)
Wzrost objętości do 124 stron. Brak wzrostu objętości naszych płac. :(Action Redaction ma 3 strony; my mamy przechlapane - Wy jeszcze bardziej. Początek naszej słynnej KOLEKCJI CD-ACTION, czyli comiesięcznego zamieszczania gier wydawanych w pełnych i całokompaktowych wersjach. Przypomnijmy, że pierwszą grą w Kolekcji był Timeshock. A jak ktoś lubi filmy z Bondem, to może się nieźle uśmiać, oglądając chyba jedną z najsympatyczniejszych okładek w historii CDA.

Nr 08/98 (27)
Po raz pierwszy i do tej pory ostatni - ocena 10/10. Pamiętacie dla kogo? No jasne - Unreala! Do dziś jeszcze przychodzą listy typu „ale ja uważam, że niesłusznie" itp. Na szczęście ich nie czytamy, ponieważ postanowiliśmy od tego numeru sami wymyślać wszystkie listy do AR! Co zrobić - jesteście dla nas za normalni!

CD-Action to magazyn, który dostarcza czytelnikom wszystkiego, czego mogliby sobie życzyć. W czasach kiedy można grać w setki gier, łatwo pogubić się i wybrać coś nieodpowiedniego. To jest właśnie główny powód, dla którego CD-Action jest nieoceniony - prowadzi lojalnych czytelników poprzez zalew tytułów, oferując uczciwe i prawdziwe recenzje.

My w GT Interactive robimy co w naszej mocy, aby sprostać wymaganiom graczy oczekujących przede wszystkim na dobrą zabawę. CD-Action jest dla nas odpowiednim partnerem w wypełnianiu tej misji.

Najlepsze życzenia urodzinowe dla pisma i mam nadzieję, że wszystkim spodoba się to specjalne wydanie CD-Action.

Simon Maflin
Rzecznik prasowy GT Interactive

pacjentów klinik psychiatrycznych wzrosła w Polsce do rekordowych rozmiarów. Zapewne wskutek plam na Słońcu. Nakład wzrósł do 90.000, a na CD pojawiły się trzy fajne gry: BattleCruiser AD 3000, Kajko i Kokosz oraz Navy Strike.

Nr 06/98 (25)
Konkurs z zeszytami. Zdjęcie redakcji umieszczone we wstępniaku wywołało katastrofalną suszę w Panamie i wybuch paniki na lotnisku na Wyspach Dziewiczych (to akurat nas nie dziwi). Udaje się nam wreszcie przekonać Peter Pana, by nie bawił się z osobami usiłującymi kupić archiwalne CDA w siedzibie redakcji w deathmatche na schodach. Od razu wzrasta sprzedaż tychże

Ekipa Interplaya pragnie pogratulować CD-Action jubileuszowego wydania.
Jesteśmy pod dużym wrażeniem wyśmienitych artykułów i pięknej szaty graficznej, które zawsze były wizytówką tego magazynu.

Mam nadzieję, że rozwój CD-Action będzie trwał nieprzerwanie. W imieniu całej naszej firmy życzymy wam sukcesów na przyszłość.

Daniel Lynn
Rzecznik prasowy Interplay

Nr 09/98 (28)
I niestety kolejna podwyżka - do 14,99 zł. Buuu.

Zasadniczo nic godnego wzmianki nie zdarzyło się już aż do końca roku, tj. nic, co chcielibyśmy dziś wspominać... W 1998 CDA ugruntował swoją pozycję na rynku polskich pism poświęconych grom komputerowym, szturmem podbił serca nowych czytelników i jako pierwsze pismo (chyba nawet na świecie!) regularnie zamieszcza pełne - całokompaktowe - wersje gier. A i wygląda przecież nie najgorzej, teksty są (a pochwalmy się!) na poziomie, objętość ma większą niż polska norma przewiduje itp. Niewątpliwie mimo rozmaitych zaciachów był to dobry rok dla CDA! I dla nas dwóch też - zdjęto nam kagańce!

ROK 1999

Nr 1/99 (32)
Najbardziej sexy okładka (choć niektórzy obstawiają jednak tę z sierpnia'98) w historii pisma, wzrost nakładu do 93.000. Odrzucenie inicjatywy Gemi.ni'ego, że da się sfotografować jako Larry Croft, na okładkę i rozkładówkę następnego numeru. Kilka pań żałowało...

Nr 2/99 (33)
W końcu ruszyła nasza strona WWW (tj. ruszyła w takiej formie, która nas zadowala). Znowu przytyliśmy - do 132 stron (w tym momencie najgrubsze w Polsce pismo o tej tematyce! urra!), a Mac Abra - po świętach - o 2 kg; nasz nakład sięga już 95.000 egz. 95.000 x 4 (!) strony Action Redaction - to się nie może dobrze skończyć!!!

Nr 3/99 (34)
I wykrakaliśmy!!! 100.000 nakładu!!!!!!! Wszystko przez Was!!! :)

Nr 4/99 (35)

Popatrzcie sami: 3 CD. Czy mogliśmy zrobić sobie i Wam ładniejszy prezent na 3-cie urodziny? Mogliśmy! Należało jeszcze umieścić na nich jakieś dobre gry. Sami oceńcie, czy to zrobiliśmy! A co powiecie na nakład 120.000? O rany, nie potrafię nawet do tylu liczyć!

Co zaś przyniesie rok 1999 - hmmm... chcielibyśmy wiedzieć. Wszyscy przekonamy się o tym za rok, przy kolejnym podsumowaniu. ■

Core Design i Lara Croft cieplutko pozdrawiają wszystkich Czytelników CD-Action z okazji trzecich urodzin pisma. Nie przestawajcie T. Raidować!

Susie Hamilton
Core Design

Poszukiwany żywy lub martwy

Mile Panie i Panowie bardzo mili!

Przed miesiącem przebrnęliśmy przez najtrudniejszy i najnudniejszy (mam nadzieję, że nikogo nie zniechęciłem) etap internetowej przygody - instalację sprzętu i oprogramowania. Zgodnie z obietnicą skierujemy teraz nasze rozważania na tematy bardziej praktyczne. Powszechnie wiadomo, że Internet oferuje każdemu użytkownikowi dostęp do największych na tym świecie zasobów informacji. Po raz pierwszy w historii wiedza stała się tak powszechna i tak łatwo osiągalna jak woda czy żywność kupowana w supermarkecie (WWW jest czymś w rodzaju supermarketu sprzedającego informację). Okazuje się jednak, że specyficzny charakter tak delikatnego „towaru", jakim jest wiedza, niekoniecznie pasuje do struktury i sposobu działania supermarketu. Wielu znacznie wybitniejszych ode mnie publicystów i myślicieli (np. Umberto Eco i Stanisław Lem) zwróciło już dawno uwagę na problem nadmiaru informacji wtłaczanych do sieci i niemożność ich uporządkowania w jakikolwiek sposób. Wyobraźcie sobie olbrzymią bibliotekę, pod którą codziennie podjeżdża wywrotka z tonami książek i wysypuje je do środka. Po niedługim czasie prawdopodobieństwo dotarcia do wybranej książki spada do zera i nawet zatrudnienie tysięcy bibliotekarzy nic nie pomoże, ponieważ nie będą oni w stanie zapanować nad wciąż powiększającym się chaosem. Wynika z tego, że nadmiar informacji jest tożsamy z jej brakiem.

JANEK JANKOWSKI

No i wylazł ze mnie gawędziarz - znowu pozwoliłem sobie na dłuższą dygresję, a tymczasem powinienem już zmierzać do przysłowiowego sedna, czyli technik wyszukiwania informacji w sieci. Z Internetem nie jest bowiem aż tak źle jak z opisywaną powyżej nieuporządkowaną biblioteką - czasami coś się jednak udaje znaleźć. Szczególnie jeżeli posiadamy jakiś strzępek informacji, który może nam posłużyć za trop lub przynajmniej dokładnie wiemy, czego szukamy. Jako że wszystkich nas pasjonują gry komputerowe (dlatego kochamy CD Action!), skoncentrujemy się na poszukiwaniu materiałów dotyczących komputerowej rozrywki. Co może interesować gracza? Na pewno rozmaite „newsy" z branży, zapowiedzi nowych produktów, recenzje gier itp., ponadto dema gier, rozszerzenia, patche, sterowniki (słowem - pliki binarne). Jak je odszukać w bezmiarze informacji wypełniającej sieć?

1.

Jeżeli poszukujesz danych związanych z konkretną grą lub serią gier, warto na początek zajrzeć na stronę producenta lub dystrybutora. Zazwyczaj nie powinieneś mieć trudności z odszukaniem adresu internetowego, ponieważ wszystkie firmy (nie tylko te związane z informatyką) zabiegają o jego upublicznienie. Na opakowaniach produktów, w materiałach reklamowych, często także na ekranach startowych i końcowych gier adresy WWW zajmują eksponowane miejsce i trudno je przeoczyć. Jeżeli mimo wszystko nie możesz odszukać adresu firmy, skorzystaj z usług serwisów wyszukiwawczych (jeszcze do nich wrócimy). Głośniejsze tytuły mają nawet własne strony (np. www.simcity.com, www.tombraider.com, www.turok.com, www.unreal.com) - jak widać, o dosyć jednoznacznych adresach (zawsze można spróbować wpisać adres według schematu: www.nazwagry.com).

2.

Oczywiście, nikomu nie będzie się chciało łączyć po kolei z wszystkimi producentami, żeby sprawdzić, czy zapowiadają się w najbliższym czasie jakieś fajne gierki. Na szczęście istnieje w sieci mnóstwo specjalistycznych serwisów magazynujących wszystko, co w mniejszym lub większym stopniu jest związane z grami komputerowymi. Ambicją każdego z nich jest umieszczanie informacji jeszcze przed ich ukazaniem się na oficjalnych stronach producentów. Często oprócz „newsów" znajdziecie tam mnóstwo plików do ściągnięcia (dema gier, świeże patche, rozmaite dodatki), więc warto regularnie odwiedzać tego typu miejsca. Na świecie najczęściej odwiedzane są następujące serwisy: The Adrenaline Vault (www.avault.com), Happy Puppy (www.happypuppy.com) i GamesDomain (www.gamesdomain.com). W Polsce niewątpliwie palma pierwszeństwa należy się Valhalli (www.valhalla.com.pl), chociaż nie należy zapominać także o Strefie (www.strefa.com).

3.

No dobrze, ale jeżeli nawet tam nie znajdę tego, czego szukam? Pozostaje możliwość skorzystania z serwisów wyszukiwawczych. Są to specjalne witryny WWW, na których przy pomocy potężnego sprzętu i równie potężnego oprogramowania tworzone są bazy danych stron obecnych w Internecie. Zasada działania wyszukiwarek jest dosyć prosta: Codziennie przeczesują sieć i po kolei otwierają każdą napotkaną stronę, po czym w swoich archiwach rejestrują dane o niej (np. tytuł, rodzaj zawartości, typ itd., w zależności od konkretnej wyszukiwarki). Oczywiście, żaden z serwisów tego typu nie jest w stanie odnaleźć wszystkich stron, ale w wypadku największych (np. AltaVista, Excite, InfoSeek, HotBot, Lycos) ilość zapamiętanych w archiwum adresów sięga dziesiątek, a nawet setek milionów. O odnalezieniu poszczególnych witryn i czytelności informacji, jakie zostaną zaprezentowane użytkownikowi, decyduje przede wszystkim zaangażowanie autorów, którzy mogą umieścić w treści dokumentów HTML (czyli plików, z których zbudowane są serwisy WWW) specjalne elementy informacyjne, a nawet zgłosić swoje dzieło bezpośrednio w archiwum wyszukiwarki. Od strony internauty spragnionego informacji praca z wyszukiwarką wygląda następująco: należy połączyć się z adresem serwisu (np. www.altavista.com, www.hotbot.com, infoseek.go.com, www.excite.com, www.lycos.com), po czym w polu edycyjnym wpisać pytanie. Konstruowanie pytań to złożona czynność, o której można by napisać kilkutomową encyklopedię (po jednym tomie dla każdego serwisu wyszukiwawczego, ponieważ różnią się one dosyć mocno pod tym względem). Na przykład AltaVista (największy i najpotężniejszy serwis) potrafi rozpoznawać zarówno pojedyncze wyrazy, ciągi słów, jak i całe zdania. Poszukując informacji o Quake, możemy zatem wpisać pojedyncze słowo (Quake), ale również np. Quake Patch (ciąg słów) lub „Quake Patch" (zdanie, właściwie równoważnik zdania). Dwa ostatnie przykłady wymagają krótkiego wyjaśnienia. Zdanie różni się od ciągu słów tym, że wyszukiwarka traktuje je jako nierozerwalną całość, czyli próbuje odnaleźć strony zawierające podane przez nas wyrazy w dokładnej formie i szyku. Ciąg wyrazów jest interpretowany bardziej swobodnie i niekoniecznie zwracane informacje muszą zawierać wszystkie słowa w podanej przez nas formie i kolejności. Dodatkowo możemy zaznaczyć, na których hasłach szczególnie nam zależy, a których w żadnym razie sobie nie życzymy. W tym celu możemy posłużyć się symbolami „+" i „-" przed wyrazami w ciągu (np. The Fifth Element + solucja - film powoduje poszukiwanie stron o Piątym Elemencie zawierających słowo solucja i nie zawierających słowa film). Interesującą opcją dostępną w AltaViście jest zawężenia poszukiwań do stron w wybranym języku (np. polskim). Ostatnio pojawiła się także możliwość zadawania pytań w rodzaju „gdzie mogę znaleźć coś o Quake?" (serwis inteligentnie interpretuje pytania i zwraca strony, na których może być zawarta odpowiedź). W warunkach polskich sporym problemem jest szybkość transmisji w połączeniach z zagranicznymi serwerami WWW, dlatego wielu użytkowników może narzekać na niski komfort pracy z wyszukiwarkami, które w większości znajdują się poza granicami naszego kraju (głównie w USA). W takim wypadku radzę udać się na polskiego InfoSeeka (http://infoseek.icm.edu.pl/) lub AltaVistę (http://www.altavista.pl; uwaga: są pewne problemy z działaniem tego serwisu - wciąż jest on w fazie testów).

4.

Czasami zdarza się, że poszukujemy w sieci jakiegoś pliku (np. dema gry, patcha itp.). W takiej sytuacji warto czasem przenieść się w powszechnie niedoceniany świat FTP-ów, czyli sieć serwerów oferujących archiwa plików bez multimedialnej otoczki. Nie potrzebujesz do tego żadnych dodatkowych narzędzi, Twoja przeglądarka umożliwia przeglądanie i ściąganie plików z FTP. Nie ukrywam, że poruszanie się po tym obszarze sieci nie jest tak komfortowe i łatwe, jak korzystanie z WWW, jednak ma również swoje zalety, a dzięki specjalnym serwisom może być bardzo

wygodne. Serwisy te są odpowiednikami wyszukiwarek WWW, z tą różnicą, że poszukują konkretnych plików tylko i wyłącznie w archiwach FTP. Najbardziej znany i najlepszy jest FTP Search, obecnie dostępny jako część Lycosa (http://ftpsearch.lycos.com). Mechanizm FTP Searcha został opracowany w Norwegii i pierwotnie znajdował się w tym kraju (posiadał także liczne mirrory na całym świecie). Wykupienie praw do mechanizmu wyszukiwarki przez firmę Lycos i umieszczenie go na serwerze firmy spowodowało co prawda spowolnienie pracy z punktu widzenia Europejczyka (a zwłaszcza Polaka), ale i tak warto korzystać z jego usług (naprawdę jest bezkonkurencyjny). Alternatywą dla FTP Searcha jest Archie - serwis znacznie starszy i mniej skuteczny, ale w warunkach polskich odznaczający się olbrzymią zaletą: posiada w naszym kraju mirror, dzięki czemu praca z nim jest nieporównywalnie szybsza. Pod adresem http://archie.icm.edu.pl/ znajduje się mechanizm wyszukiwawczy Archiego.

5.

Nie są to z pewnością wszystkie metody wyławiania informacji z sieci, a jedynie te najbardziej uniwersalne i oczywiste. Poza wymienionymi powyżej technikami warto zawsze pamiętać o Zakładkach (Bookmarks), które dostępne są w większości przeglądarek. Jeżeli przypadkiem znajdziesz się kiedyś na interesującej stronie, możesz szybko zapomnieć, jak na nią trafiłeś. Dodanie adresu strony do Bookmarków uchroni Cię przed skutkami sklerozy i umożliwi szybki dostęp do ulubionych serwisów. W Netscape Communicatorze i Internet Explorerze dodanie aktualnie otwartej strony do Zakładek jest niezwykle proste - wystarczy wcisnąć kombinację CTRL+D i gotowe! Swoją kolekcją zakładek możesz się podzielić z kumplami (jeżeli masz kolegów bardziej doświadczonych w internetowym rzemiośle, pōproś ich, by nagrali Ci na dyskietkę swoje Bookmarki; na pewno znajdziesz dzięki temu wiele ciekawych miejsc). Nie mogę się powstrzymać i ponownie muszę wytknąć Internetowi potężny mankament - niestałość. Gdy spróbujecie łączyć się z adresami zapisanymi w Bookmarkach, na pewno wiele razy powita was legendarny błąd 404 informujący o zniknięciu strony, która jeszcze kilka dni temu zachwyciła Was swoją zawartością. Tak to już jest i nie ma na to rady. Czasami pomaga stopniowe odcinanie końcowych części adresu i próba odszukania jakichś odnośników do zagubionej strony (np. jeżeli wyszukiwarka nie może odnaleźć http://www.kiszka.com.pl/gnioty/superplik.html spróbuj http://www.kiszka.com.pl).

To tyle na dzisiaj. Jeżeli nadal nie możecie czegoś w sieci odnaleźć, nie przejmujcie się - jest nas kilkaset milionów. Pozostaje nadzieja, że w przyszłości Internet trochę się ucywilizuje i usystematyzuje, ale może nie będzie to już ta stara, dobra pajęczyna... ■

Strony, które warto zobaczyć

Oficjalna strona twórców Quake (http://www.idsoftware.com)

Miłośnicy FPP koniecznie powinni odwiedzić witrynę twórców tego gatunku. Naprawdę robi wrażenie! Ten sam mroczny i przejmujący chłodem klimat, który zadecydował o sukcesie Quake 1 (a którego, moim zdaniem, trochę zabrakło w sequelu). Oprócz informacji o firmie i ofert sprzedaży najnowszych produktów znajdziecie tu sporo dodatków (patche, dodatkowe mapy itp.) do waszej ulubionej serii (do ściągnięcia za darmo).

Sanctuarium (http://www.sanctuarium.rpg.pl)

Ten adres powinien zainteresować nie tylko RPG-owców (chociaż ich w szczególności). Witryna zatytułowana Sanctuarium, obok działu poświęconego grom fabularnym, zawiera rozmaite materiały związane z muzyką, filmami, literaturą, poezją, słowem - wytworom kultury utrzymanym w mrocznej stylistyce (czasami określa się je gotykiem przez małe „g"). Zwraca uwagę niezwykle efektowny „design" oraz wysoki poziom tekstów (zwłaszcza esejów Mateusza Eichlera).

Kalambury (http://www.kalambury.sonik.net/)

Dawno temu w telewizji publicznej był emitowany teleturniej Rebusy. Później zmieniła się jego nazwa (na Kalambury) i obecnie nadaje go w godzinach niskiej oglądalności któraś stacja prywatna. Szkoda, bo zabawa była naprawdę fajna. Na szczęście w Internecie powstała strona umożliwiająca grę w Rebusy/Kalambury on-line przeciwko innym internautom. Teraz również Ty możesz się sprawdzić w odgadywaniu i rysowaniu haseł!

Oficjalna strona Tomb Raidera (http://www.tombraider.com/)

Co tu dużo mówić - jeżeli podkochujesz się w pięknej i dzielnej Larze, musisz odwiedzić tę stronę! Prawdziwe centrum informacji o grze, bohaterce, fanach itp. Wiele rzeczy do ściągnięcia za darmo, mnóstwo obrazków i klipów wideo, a nawet trójwymiarowy wirtualny świat Tomb Raidera on-line.

VooDoo Serwis Pl (http://voodoo.strefa.com/)

Bardzo ciekawy serwis poświęcony grafice 3D oraz jej zastosowaniom (głównie w grach komputerowych). Mnóstwo informacji o nowych kartach grafiki, wiele pożytecznych plików do ściągnięcia (patche do gier, drivery, programy użytkowe itp.), screeny z gier i wiele innych „miodnych" tematów.

Pomocna dłoń

Ludziska, zasypaliście nas masą anonsów i zrobił się korek. Dlatego nie panikujcie, jeśli nie widzicie tu swego ogłoszenia - będzie za miesiąc. Cóż, dwie strony to strasznie mało miejsca... Co powiecie, by część anonsów zamieszczać tylko na CD - to rozwiązałoby wszelkie problemy...

###ACTION REACTION

•GT Racing 97 - jeśli masz problemy z odpaleniem tej gry, to: włóż CD PRZED odpaleniem systemu. Teraz uruchom komputer (jeśli nie pomaga - zresetuj i uruchom ponownie). Powinno pomóc! Snajper

•W solucji Pol napisano, że "lomem poluzuj kamień". Gdzie ten lom - nie napisaliście, że w wagoniku! Kliknij na nim RMB, a będziesz miał lom. Arek i Łukasz z Łowicza.

•Podwójne kłopoty Buda Tuckera - (CDA 02/99) - idź do muzeum i użyj siekierę na drzwi. Gdy rozwalisz drzwi, na podłodze znajdziesz gwóźdź (to jest właśnie ten ostry koniec dla profesora). Marcin Gramza - Toruń.

•Emergency (CDA 02/99). Wezwij policjanta i każ mu iść do wieży kontrolnej (znajduje się pod linią startu). Stanisław Czyż z Wisły

•Polanie. Budowanie chat jest proste, jedyny problem to to, że do chaty musi być dostęp drogą, buduj więc przy drodze, wtedy ramka pokazująca wielkość nowej chaty robi się biała, a nie czerwona. ElwiZ

•Polanie (CDA 01/99). Gdy rozpoczniesz grę, musisz zbudować "mleczarnię", a następnie za resztę mleka kupić krowę. Po prawej stronie ekranu masz biały pasek oznaczający ilość posiadanego mleka (w tej grze jest ono bardzo ważne). Gdy na ekranie pojawi ci się krowa, kliknij na nią myszką, a następnie zaprowadź ją na kawałek trawy, spokojnie poczekaj aż się naje, a po chwili wróci do "mleczarni", gdzie zostawi mleko. Gdy będziesz miał wystarczającą jego ilość, będziesz mógł zbudować chaty. Ps. W jednej mleczarni można kupić więcej niż jedną krowę. Przemek Duniewicz.

Dziękujemy też innym osobom, które nadesłały tę poradę.

•Do wszystkich, którzy mają problemy z przejściem drucianej zagadki w Ace Ventura - gdy macie przed sobą ekran z zagadką, naciśnijcie JEDNOCZEŚNIE Ctrl i W. I życie stało się prostsze... Dicky

•Emergency (Tomek Łabędzki). Aby zawiadomić wieżę kontrolną, należy dokładnie oczyścić tor - weź zwykłych strażaków i każ im pozbierać wszystkie opony z toru. Gdy to zrobią, ustaw strażaków z gaśnicami w najniebezpieczniejszych miejscach toru (na zakrętach). Ponadto zbierz policjantami ludzi z toru. Teraz zwykłym strażakiem zawiadom wieżę. Piotrek z Trzebnicy.

•Chcecie solucję do Teenagenta - wyślijcie kopertę i znaczek z dopiskiem "teenagent". R.S. Kasztanowa 25, 59-100 Polkowice.

•Grim Fandango (9/98). Idź do windy. Wyjdź na paradę, porozmawiaj z klownem, poproś o balon. Idź tam, skąd przyszedłeś - dalej jest lina (w głębi). Idź dalej, wejdź do góry, wstąp do biura. Weź to "coś" z szuflady. Wyjdź, stań na krawędzi, naciśnij "U". Załóż to "coś". Zarzuć. Wróć na paradę, obok kłowna jest beczka. Weź jedną taką "pałkę", wróć koło drabinki, wejdź na górę. Jesteś na dachu. Podejdź do talerza, wrzuć balon, potem "pałkę". Gdy ptaki odlecą, weź jajka. Wróć koło zamknięcia. Podejdź do czaszki z dziurawym okiem. Naciśnij "U". Kiedy zjedziesz, daj generałowi jajka. Adam Słota.

•GTA - Jedynie czołg może przejechać cały po samochodzie. Jednak spróbuj zjechać samochodem z mostu na inny wóz, np. w San Andreas. :-) ElwiZ, Tomaszów Mazowiecki

•Ace Ventura Totem - Licząc klocki od podstawy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gdy podstawa to 0, kombinacja jest następująca: 385617. Uwaga: zawsze licz wszystkie klocki, nawet te już ułożone. ElwiZ, Tomaszów Mazowiecki

•Ace Ventura Układanka - wygląda to tak (od lewej strony): prawo, prawo-góra, prawo-dół, lewo-dół, lewo-dół, prawo-dół, prawo, prawo-dół, prawo-góra, prawo-góra, lewo-góra, lewo-góra, prawo-góra, lewo-góra, prawo-góra, prawo-góra, prawo, prawo-dół, lewo-dół, lewo-dół, prawo-dół, prawo-dół, prawo, prawo-góra. Sorry, ale nie wiem, gdzie trzeba zacząć, narysuj to i próbuj. ElwiZ, Tomaszów Mazowiecki

•Aztech Sound (CDA 07/98) - Mój modem podobnie się wieszał na początku, ale znajomy z serwisu kazał mi go przełożyć do szyny, gdzie będzie się najmniej grzał. Przesunąłem grafikę i muzykę do końcowych szyn a modem stoi pośrodku i jest KUL!!! ElwiZ, Tomaszów Mazowiecki

###MAM PROBLEM

•Podwójne kłopoty Buda Tuckera - dotarłem do portu, po rozmowie z rybakiem wiem, że muszę zdobyć przepustkę, mam już wszystkie przedmioty za wyjątkiem wędki (chyba). Będę wdzięczny za każdą pomoc.

•Książe i Tchórz. Jestem w zamku zmieniony w niedźwiedzia, mam na karku dwa "wytrychy" i dalej za żadne skarby nie wiem co robić.

Wejdź do zamku, a następnie otwórz drzwi po lewej. Pogadaj z księżniczką, następnie przyodziej się we wstążkę wiszącą przy baldachimie łóżka i powtórz operację. Efektem tego będzie zdjęcie zaklęcia (po prostu przeraziło się i uciekło). Teraz przy pomocy wytrychów sforsuj kłódkę do skarbca. W środku skoncentruj się na skrzyni po prawej stronie. Aby ją otworzyć, musisz pograć trochę w coś przypominającego jednorękiego bandytę. Po zdobyciu lustra wróć na dziedziniec i załóż z powrotem obrożę.

•Mam problem w grze Tajemnice Statuetki. Nie mogę nic wymyślić w opactwie; przedmioty, które posiadam to: nóż, latarka, zaklęcie, okruchy, patyk, linka, kamień, spinka. Marek Nadra.

•Total Anihilation (oryginał). Mam poważny problem : kiedy ją uruchamiam zawiesza się. Okazało się, że gra nie jest kompatybilna z procesorem AMD K6 2. Ściągnąłem z Internetu patch łatający ten błąd. Jednak kiedy próbowałem go zainstalować pisał że gra nie jest kompatybilna z tym patchem i żebym ściągnął wersję kompatybilną. I w tym cały problem, na stronie Cavedoga nie ma innego patcha na tę dolegliwość. Jeżeli ktoś posiada tego patcha w innej wersji serdecznie proszę o przesłanie go e-mailem na adres: kylora@friko.onet.pl

•Legend of Kyrandia. Book one. Jak rozwiązać zagadkę urodzinowych kamieni? Lady Kate.

•Prisoner of Ice. Baza Księcia Edwarda na Falklandach. Gdzie znaleźć notatnik z drugą częścią kodu do sejfu (w solucji wprawdzie pisze - ale tam go nie ma).

•Atlantis. Po wyjściu z gospody idę do Agaty, rozmawiam z nią i nie wiem co dalej. Janek ze Świnoujścia.

Solucja była w CDA 03/98.

•Settlers 3. Mam oryginał. Czemu huty produkują prosiaki zamiast żelaza. Darek

Hmmm, sądząc z tego co jest napisane w Forum w tym PD (poczytaj!), to ten Twój oryginał jest coś mało oryginalny. ;)

•Settlers 3. Jak wysłać geologów żeby odkrywali złoża złota itp. Piotrek.

Bez urazy - ale to jest napisane w instrukcji...

•Knights & Merchants. Mam oryginał. Gdy chcę ją włączyć, gra wyskakuje do Windows (CD nie jest uszkodzony). Hop z Gdyni.

•HM&M1. Gra działała w DOSie. W Windows'95 strasznie "chrupie". Obrazki nakładają się na siebie (zwłaszcza w intrze). Co jest?! Zdesperowany.

•Blade Runner. Pogadałem z właścicielem Green Palace. Zrobił mi zdjęcie. Podniosłem aparat, przestrzeliłem zamek w kracie, zszedłem do piwnicy, obejrzałem skrzynię z bronią. Następnie zszedłem do kanałów, gdzie jest zerwany mostek. Jak przejść na drugą stronę? Kamil.

•Książe i Tchórz. Doszedłem do zamku Fjord, kamienny posąg nie chce mnie wpuścić. Wiem, że muszę mieć lustro. Skąd je wziąć? Łukasz Liszko.

Wróć do Arivalda. Pogadaj z karczmarzem. Ten podsunie ci pomysł, żebyś poszukał w skarbcu swojego tatka. Tu znów musisz skorzystać z pomocy Arivalda. Wręcz mu czar otrzymany od alchemika. I tym sposobem wylądujesz na dziedzińcu pod postacią sympatycznego misia. Co dalej - popatrz na inną podpowiedź do tej gry, w tym numerze PD.

•Jack Orlando. Gdy wchodzę do kasyna (mam wejściówkę) i rozmawiam z Don Scalettim, ten każe mnie zabić. Co robić? Curt, Bydgoszcz.

•Red Alert. Nie mogę uruchomić gry w wysokiej rozdzielczości. Co robić? A.L. z Lubiąża.

•Bermuda Syndrome. W jaskini dochodzę do jaj ze skorpionami i tam ginę. Co robić? A.L. z Lubiąża.

•TR2. Po filmikach wywala mnie do Windows'95 (mam P-100, 48 mb Ram, 3Dfx, SVGA). Naturalnie mowa o oryginale. Co robić? Mad Mike.

•Tomb Raider 1. Gdzie muszę dojść, by ukończyć 1-szy level? Wojtek, Warszawa.

•Broken Sword 2. Jak przejść obok psa? Adam Słota.

###SPRZEDAM:

•Roczną Sony Playstation, 2 Joypady, kable, oryginalna gra "Colony Wars", ponad 15 CD z demami (wszystkie w pudełkach) wraz z gazetami (polskie i angielskie "Playstation", cena 780 zł (cena do uzgodnienia). Maciej Winiecki, Choloniewskiego 30/32, 85-127 Bydgoszcz, Tel. (0-52) 375-24-49

•Oryginalne gry Settlers 2 i Flight Unlimited po 35 zł każda. Marek Łabuć, Turystyczna 12/32, 44-335 Jastrzębie Zdrój, tel. (0 36) 4716471, e-mail: labus@mp.pl

•Akcelerator grafiki HELIOS3D. Artur Latuszewski, ul.Dąbrowskiego 12/19, 62-701 Turek, tel.063-278-14-08, e-mail-arti@friko2.onet.pl

•Nagrywarkę firmy PHILIPS CDD3610 IDE KIT, o prędkości nagrywania płyt CDR i CDRW 2x i odtwarzania 6x. Oprogramowanie Easy CD Creator, Gwarancja - 6 miesięcy. CENA od 800 do 900 zł. Wojciechowski Paweł, Pilsudskiego 65/29, 22-500 Hrubieszów. TEL. 0 (838) 36-24, e-mail: humber@friko6.onet.pl

•Procesor P166 MMX + płyta główna AT / VIA VT 82C585 / + 32 MB SD RAM. Cena 600 zł. Tempka Piotr, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Doliny Miętusiej 3/144. Tel. nr 0-338187493

•Sega Mega Drive 16-bit, 2 joypady, 5 cartridgeów z grami, cena ok. 250 zł. Dorian Pilecki, Główna 1, Kostrzyn n/O, tel. 095 752 23 16.

•CD-ROM i HDD z kablami do Amigi; Kickstart 1.3/2.0/2.1; przejściówkę 2,5 <-> 3,5", programy ze sterownikami do CD-ROM i HDD, Workbench 2.1. Eryk Goławski, Kiernickich 6/23, 21-400 Łuków, tel. 025 7988056.

•X-Com Apocalypse PL za 70 zł (plus niespodzianka!). Jakub Makowczyński, Archimedesa 3/48, 01-481 Warszawa, tel. 685-73-73.

•Oryginalne packi z misjami do Red Alert (Counterstrike i Aftermatch - nówki!), po niemiecku, za 80 zł/szt. Dorzucę gratis 5 dyskietek z programami (edytory misji, misjami itp.) do RA. Przy zakupie obu CD - niespodzianka. Łukasz Nowak, Wolsztyńska 7/4, 67-400 Wschowa. Tel. 065 540-41-09, 19-20.30.

•CDx24 Cyber Drive, 6 m-cy gwarancji za 140 zł lub zamienię. Marek Ptak, Długie Ogrody 11H/1, 80-754 Gdańsk, tel. 058 301-08-45.

•CDA 4,9,12/97, 1-10/98, PCS 12/98, Nowy Teenagent - 25 zł, 16 Mb Ram (2x8), Enter 10/98; liczne książki o komputerach. Cena do uzgodnienia. Damian Pierończyk, Hańczy 29/32, 43-100 Tychy. Tel. 032 218-27-77.

•Zestaw programów edukacyjnych (Ortotris, Geografia, Historia) na dyskietkach (pod DOS) za 30 zł lub zamienię na NFS II SE z dopłatą. Paweł Szczeciński, os. Na Stoku 30/28, 25-437 Kielce, tel. 041 332-36-89.

•Drukarkę LC-10 za 200 zł. Gry: MDK, Carmageddon, Test drive off-road po 25 zł/szt. Paweł Żelazowski, Na Szańcach 10a/12, Wrocław. Tel. 071 322-86-66, po 20.

•Kartę grafiki S3Trio 64 1 Mb za 80 zł i W'95 OEM za 80 zł, MS Works 4.0 - 50 zł. Marcin Bieńczak, 22-go Lipca 19/19, 08-500 Ryki, tel. 081 651-498.

•C-64 + magnetofon, 2 joye, Black Box, okablowanie, software - ok. 150 zł. Radek Sew, Drzymały 2, 35-302 Rzeszów, tel. 017 859-91-21.

•CDA od 11/97 do 8/98 z CD lub bez oraz same CD. Cena do ustalenia. Juliusz Karłowski, Obr. W-wy 31/1, 77-400 Złotów.

•Akcelerator 3Dfx Voodoo1 (4 Mb) - gwarancja! Kartę muzyczną AA1812 FM Action, CDx8, 32 Mb EDO Ram (2x16). Ceny do ustalenia. Arkadiusz Danielewski, Al. Pokoju 8/62, 98-200 Sieradz, tel. 043 827-15-38.

•X-files The Game, oryginał, za 140 zł. Tel. 022 659-57-42. ???, Bohaterów Września 2B/10, 02-389 Warszawa.

•C-64, magnetofon, cartridge, książki, instrukcja, soft, joy - 200 zł. Zelechowska Anna, Wiejska 23/1, 69-200 Sulęcin. Tel. 755-39-23.

•FIFA 97, cena do ustalenia. Piotr Dabkiewicz, Staszica 2, 14-420 Młynary, tel. 055 248 64 65.

•Actua Soccer 2 - 35 zł. G-Police - j/w, Ultim@te Race Pro - 40 zł (oryginały!), Timeshock, Alone 3, F/A Hornet 3.0 (z CDA) - po 10 zł/szt. Michał Pijat, Fredry 6/2, 39-200 Dębica, tel. 014 6763636.

•C-64 + magnetofon, soft, 2 joye, Black Box V 8, 4 gry na cartridgach, instrukcje (w tym po polsku), system syntezy mowy ludzkiej itp. Cena - 99 zł. Jakub Król, os. Batorego 3/32, 60-687 Poznań.

•Broken Sword 2 PL - 40 zł, Sviw 3D - 30 zł (ew. wymiana) - oryginały. Michał Putyra, A. Milewskiego 17, 63-000 Środka Wlkp, tel. 061 2852074.

•Grę MAYDAY (recenzja w CDA 2/99) za 30 zł. Oczywiście oryginał. Damian Gadomski, ul. Krakowska 43/12, 42-200 Częstochowa, tel. (034) 365-68-20 (po godz. 19), e-mail: gadol@polbox.com

•Voodoo 1 Helios 3D 4 mb za 230 zł oraz oryginalne gry: Blade Runner (60 zł), Tomb Raider (50 zł) i Space Hulk (10 zł). Tomasz Dotka, ul. Libelta 20 c/6, 62-100 Wągrowiec, tel.: (067) 2 -623-244, e-mail: tomdot@polbox.com

•Sprzedam gazety komputerowe: SS, ŚGK, CD-ACTION po 1zł/szt oraz płyty CD z różnych gazet po 3zł/szt. Rafał Puchała, ul. Szpitalna 11A/4, 22-200 Włodawa, tel.(0-82) 5721-993, email: gamblers@friko5.onet.pl

•Z powodu wyjazdu za 75% wartości profesjonalną kartę dźwiękową TERRATEC EWS 64L - sampler 32 MB RAM (Akai, WAV), 96 dB!, bogate oryginalne oprogramowanie (edycja, sekwencer, HD-recording, super program do robienia techno na żywo), GWARANCJA + sample techno na CD E-mail:aabb@polbox.com. Tomek Trzciński, ul. Pułaskiego 24,12-100 Szczytno.

•Oryginalne gry na PC: FIFA RTWC 98 - 50 zł, NBA Live 97 - 35 zł, NBA Live 98 - 50 zł, Destruction Derby 2 - 30 zł, Andretti Racing - 40 zł, Insane Speedway - 45 zł, Speedway Manager 98 - 60 zł, The Deeper Dungeons - 35 zł, Premier Manager 3 Deluxe - 35 zł, Liga Polska Manager 98 - 65 zł, Reflux - 45 zł. Iwo Turecki, ul. Chwałowicka 55, 44-200 Rybnik, e-mail: v_max@friko5.onet.pl

• Płytę główną Triton FX(256k cache, 4*PCI) BabyAT - ok.100zł. Obudowę MidiTower AT - 60 zł. 48MB EDO RAM 60ns (2*16MB, 2*8MB) - razem lub osobno - 140 zł. Grę : Gabriel Knight 2 (6*CD - oryginał) - 40zł lub zamienię na Phantasmagoria. Maciej Zimniak, ul. Polanowska 141, 60-454 Poznań, e-mail : maniak_p@polnet.cc.

•Tomb Raider 1, F-22 Lighting 2, Moto Racer, 688(i) Hunter Kiler (wszystkie orginalne + opakowanie i instrukcja). Cena do uzgodnienia. Program do nauki języka angielskiego (dla dzieci). Karol Lewkowicz, Rapaty 9b, 14-131 Biesla, tel./fax:(0-89) 5-13-11-46, e-mail:lewmar@cso.com.pl

•Oryginalne gry: World Cup 98 (80 zł) i Jack Orlando (20 zł). Ceny orientacyjne. Tomasz Dotka, ul. Libelta 20 c/6, 62-100 Wągrowiec, tel.: (067) 262-32-44, e-mail: tomdot@polbox.com

•Oryginalne gry Resident Evil (1cd) i Blade Runner (4cd) wraz z opakowaniami i instrukcjami razem za 60 zł. Zbigniew Dziendziel, Westerplatte 10/29, Siemianowice Śl. 41-106. Tel. (0-32) 2282-482.

•Wskaźnik laserowy za około 16 zł. Łukasz Prokopowicz, ul. Dworcowa 11, 46-055 Przywory Opolskie, tel. 0-603-17-13-57.

#####KUPIĘ

•47 nr EASY PC. Łukasz Nowak, Wolsztyńska 7/4, 67-400 Wschowa. Tel. 065 540-41-09, 19-20.30.

•Grę "Micro Mashines 3" za cenę do 60 zł. Michał Koperkiewicz, Elbląg ul. Prusa 3B/6, tel. 055 2355807, e-mail kopringo@polbox.com

•Grę "Fury of the furries" (oryginał) lub informację gdzie można ją kupić. Ludzie, proszę, piszcie!!!! Adam Jajszczok, ul. Zaplocie Duże 126, 43-300 Bielsko-Biała, tel. (0-33) 8118307, e-mail: adasior@polbox.com

•CDA 1/96 z CD. Cena do uzgodnienia. Radosław Kuźmiński,02-372 Warszawa, ul. Opaczewska 31A m.12, e-mail: radek777@polbox.com

•Warcraft 1 i 2. Cena do uzgodnienia. Dorian Pilecki, Główna 1, Kostrzyn n/O, tel. 095 752 23 16.

•Wszystkie FIFY za wyj. FIFA'97, wszystkie NHL poza NHL'95, World Cup 98. Cena do ustalenia. Łukasz Kucharczyk, Modzelewskiego 54/25, 02-679 Warszawa.

•Frontier 2 - First Encouters za ok. 25 zł. Jakub Jankowski, Rataja 10/81, 95-798 Bydgoszcz.

•GTA, Jack Orlando PL, Rainbow Six, Delta Forces. Cena do ustalenia. Marcin Wnorowski, Harcerska 1/16, 44-335 Jastrzębie Zdrój, tel. 032 47-10-854, po 15.

•Procesor P-166, cena do ustalenia. Artur Jamborski, 36-107 Przylęk 233, tel. 017 22782-93 w godz. 17-21.

•Action Plus z solucją do "Księcia i Tchórza". Agata Wyderska, Konstytucji 55A/5, 41-208 Sosnowiec, tel. 032 299-43-15.

•Action Plus 5/98, cena do ustalenia. Emil Krzysztofik, Wiosenna 1/44, 05-800 Pruszków, tel. 0-603 260-155.

•Solucję do Resident Evil (dla Jill). Leszek Walczewski, Spokojna 11, 64-200 Olsztyn, tel. 068 384-26-07.

•Gry na PC : Wing Commander Prophecy, Forsaken, Black Dahlia, Journeyman Project 3, Course of Monkey Island, Captain Claw, filmy VideoCD. Email: sornat0@friko.onet.pl, Sornat Mariusz, 28-366 Małogoszcz, Osiedle Bl.6/38, tel. 041-3855544.

•Full Throttle (pilnie!), ew. wymienię na oryginalne, inne gry (i sam oczekuję oryginału!). Ryszard Kocaj, Dworcowa 2/30, 38-700 Ustrzyki Dolne.

•Grę Winter Olympic lub jakąś inną zimową olimpiadę, może być starsza gra. Grzegorz Hajduk, Szymbark 525, 38-311 Szymbark, e-mail:grzehajd@friko.onet.pl

####ZAMIENIĘ

•Grę Azraels Tear (oryginał) na Theme Hospital. Przemek Stypuła, 54-111 Wrocław, Mrągowska 60, tel. 021 354-11-30.

•Kilka numerów SS (12/97-9/98) i Reseta (5/97), ew. innych pism o grach na dokładną solucję do Phantasmagorii 2. Grzegorz Wąchała, Polna 19F/3, 43-251 Pawłowice, tel. 036 4722-719.

•Blood & Magic i Deadlock (z instrukcjami) na Starcraft, ew. sprzedam za 50 zł/szt lub 80 za obie: Pokrywam koszty przesyłki. Maciej Brzęcki, Augustynowicza 1, 62-506 Konin.

•Prisoner of Ice (z CDA) na CD CDA 11/98 (z demami) lub sprzedam za 10 zł. Grzegorz Prichodko, Waszyngtona 65/5, 42-200 Częstochowa. Tel. 034 324-30-49.

•Oryginalną, prawie nową grę Gangsters Organized Crime z instrukcją na NBA '99. Ew. sprzedam za 120 zł. Dawid Gajowski, Floriańska 5/4, 38-200 Jasło. Tel.(0-13)446-72-83 prosić Dawida. Email: dgaj@polbox.com

•SS 12/98 i 1/99 na 2 dowolne numery Kawaii (do nr 12/98) lub ew. sprzedam po 5,50 zł. Justyna Poddębniak, Kościelna 9, 57-330 Szczytna, tel. 074 683-123, 15-16.

###NAWIĄŻĘ KONTAKT

•Z ludźmi, którzy mają dostęp do Internetu. Chcę być znany pod nickiem: g00lz, Szczecin, goolz@friko7.onet.pl

•Cześć Wszystkim!! Nazywam się Kasia Chroniak, mam 11 lat. Moje zainteresowania to: akwarystyka, zwierzęta, gry komputerowe. Email: nutka@friko2.onet.pl

•Klub gier sportowych i strategicznych K.S. zaprasza nowych członków. Maciej Kozak i Paweł Srokowski, Abramowskiego 5, 51-663 Wrocław.

•Nawiążę kontakt z miłośnikami gier (Mortal Kombat 4, Diablo, RTS-y, FPP rules!). Mam 14 lat. 95% fast answer. Mój e-mail: dominol@friko.onet.pl

•Klub Miłośników Komputerów - znaczek + koperta + dyskietka = 99,99% answer! Zapraszam! Patryk Patejuk, Rycerska 1/17, 14-100 Ostróda.

•Z drużyną maniaków, którzy nałogowo grają w RPG. Mam prawie 14 lat. Michał Bieniek, Czechowice-Dziedzice, tel. 032 2152085.

•Z fanami AoE, Prisoner of Ice. Miłosz Hojda, Paganiniego 12/22, 20-854 Lublin, tel. 081 741-56-73.

•Z ludźmi, którzy grają (lub ukończyli) Wacki. Tel. 075 744-29-70, w godz. 14-15.

•Z miłośnikami Commandos BEL. Piotr Leleń, Krasińskiego 14a, 06-400 Ciechanów. Tel 023 673-84-86 (w godz.20-21).

•Klub Użytkowników Amigi. Przyślij dysk i znaczek zwrotny - otrzymasz info. Krzysztof Nowicki, Wańkowicza 6/19, 85-796 Bydgoszcz.

•Z ludźmi z Poznania lubiącymi komputery, muzykę techno & dance oraz wszelkie rozrywki. Weronika Krawczyk, Różana 20, 62-081 Chyby.

•Z fanami Starcrafta. Arek Siekiewicz, Murzynowskiego 4/18, 10-684 Olsztyn i Piotr Kukowski, Burskiego 30/3, 10-686 Olsztyn.

•Z posiadającymi solucję do Flashback. Tomasz Maciejewski, Jana Kiepury 34/30, 58-506 Jelenia Góra, tel. 075 75-42-906.

•Swapper szuka nowych ctx. Karol Serwatko (Lord Mok), B. Chrobrego 3b/10, Białystok.

•Dwaj fani Elder Scrolls: Daggerfal skontaktują się z innymi jej maniakami. Krzysztof Uziębło, Spokojna 1/9, 41-100 Siemianowice Śl. Tel. 032 2-285-774 i Maciej Rutkowski, Gansnica 7/3, 41-100 Siemianowice, tel. 032 2-285-390.

•Z Remigiuszem Pileckim (zgubiłem adres!) i innymi fanami Diablo. Grzegorz Matusz, Witosa 13, 34-210 Andrychów.

•Z dziewczyną w wieku 19-2.. lat, lubiącą dobrą muzykę, film, fotografię, komputer, naturę i nie tylko. Odpiszę na wszystkie ciekawe listy. Marek, UPT. Szczecin 6, skr. poczt. 66.

•Wstąpię do fan-clubów TR i GTA. Szukam solucji do TR 1. Wojtek Mosiejczuk, Wileńska 18/177, 03-416 Warszawa. Tel. 618-64-13 po 14.00.

•Z ludźmi lubiącymi Star Trek Starfleet Academy i NBA Live '99. 100% answer. Zapraszam też na stronę: www.stzone.z.pl Paweł Polnik, e-mail: polnikp@friko6.onet.pl

•Z miłośnikami "STAR WARS", RTS-ów, FPP, RPG. Kontakt: dukejk@polbox.com

###FORUM

•Tomb Raider 2 i 3 - http://tomb.strefa.com; E-mail: tomb@ka.onet.pl. Ps. Zachęcam do glosowania na moją stronę w każdym miesiącu oraz wpisywania się do księgi gości!

•Ludzie, których nie znam - PISZCIE! Oto nick, pod którym chcę być znany: goolz, goolz@friko7.onet.pl, Szczecin.

•Kolekcjonujesz karty NBA???? Tak??? Więc zapisz się do klubu na stronie: http://www.free.com.pl/woodoo/

•Miłośnicy Settlers 3 - kupno pirata się nie opłaca! Jedno z zabezpieczeń na takiej wersji sprawia, że huty żelaza zamiast żelaza produkują prosiaki! Hop z Gdyni

•Pomogę każdemu, kto męczy się z Ace Venturą. Tel. 075 744-29-70, w godz. 14-15. ■

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) lub e-mailami z subjectem: Pomocna Dłoń. U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryk Kupię/Sprzedam/Zamienię koniecznie podaj swój pełny adres. Sam email lub numer telefonu tu nie wystarczy! W wypadku gier/programów należy dodatkowo zaznaczyć, że jest to ORYGINAŁ.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego, prowadzenia jakiejkolwiek działalności zarobkowej, sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące takie możliwości. Piratów będziemy publicznie demaskować i informować o nich policję.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

Uśmiechnij się

Witamy po raz kolejny w rubryce, w której prezentujemy teksty mniej lub bardziej sensowne, ale zwykle śmieszne. Dziś tematem przewodnim są problemy z software i próby uzyskania porady technicznej w serwisie producenta. Przypominamy, iż ściągamy je z sieci lub też wykorzystujemy materiały nadesłane przez czytelników. Opinie zawarte w w/w dziale nie są oficjalnym stanowiskiem redakcji CD-Action w żadnym z poruszanych problemów (uff). A teraz - miłej lektury!

Jak mieć udane święta wielkanocne?

Oto program, który to zapewnia!

Program święta

```
type do_swiecenia record
jajko    : kurze;
kielbasa : zwykla;
chleb    : wiejski;
baranek  : cukrowy;
end;
 type woda array[1..n] of H2O;

var wiadro : array[1..maxlitrow] of
woda;
koszyczek : do_swiecenia;
post,swieta : boolean;
kasa : integer;
taca : array[1..n] of integer;

begin
with koszyczek do
begin
goto(kosciol);
sacrifice(all);
repeat
put kasa into taca;
until (taca overflow);
pray;
delay(10000);
end;
post=false;
swieta=true;

if wielkanoc do
eat(all);
until food=false;

while smingus do
begin
with wiadro do
begin
lej woda;
fill wiadro;
end;
end.
```

OGŁOSZENIA DROBNE

PRACA

•Zbrodniarza-betoniarza, najlepiej z praktyką w branży obuwniczej, wynajmę do robót wykończeniowych. Tamże hydraulika do mokrej roboty. Joasia Adamska

•Zatrudnię oprawcę. Zakład Introligatorski. Marek Rzeźwicki

•Producent papierosów XX zakupi każdą ilość starych materaców i makulatury.

USŁUGI

•Dorabianie kart kredytowych - na poczekaniu.

•Native English Listeners - niedrogo wysłuchamy twojego angielskiego. No comments.

Rozważania o pożywieniu

Nie rozumiem, dlaczego świeżość musi być zawsze miętowa. Mi marzy się na przykład guma do żucia o smaku swojskim, tzn. np. żurku na kiełbasie, kotleta schabowego z ziemniakami. Chętnie napiłbym się Sprite'a o smaku grochówki na wędzonych żeberkach. Wyobraźcie sobie Wrigley's Barszczyk lub Stimorol Naleśnikowy Z Serem. Sam miód. Trzeba skończyć z tą amerykanizacją naszego pożywienia. Niech sobie wujek Sam sam wcina miętę. Ja domagam się głośno i oficjalnie Bigosowej Gumy do żucia i Snickersa Golonka z pieprzem.

Marek Rzeźwicki

Żona v1.0 - upgrade

Dążąc do posiadania wciąż nowych wersji programów, należy wiedzieć, że nowa wersja - to stara wersja z nowymi błędami. Przy podnoszeniu wersji mogą jednak zawsze wystąpić jakieś problemy. Oto jeden z nich:

Upgrade Problem.

Ostatnimi czasy kolega zainstalował Upgrade programu Narzeczona 1.0 na Żona 1.0. Przy tej okazji musiał stwierdzić, że ta ostatnia aplikacja potrzebuje znacznie więcej pamięci systemu oraz zostawia niewiele wolnych „System Resources". Poza tym, aplikacja ta uruchamia dodatkowe procesy Child (1. - 3.), co dodatkowo może obciążać System Resources. Żaden z tych efektów nie jest opisany w dokumentacji ani w instrukcji użytkownika (chociaż trzeba przyznać, że inni użytkownicy ostrzegali go, że należało się spodziewać takich efektów, gdyż leżą one w naturze tej aplikacji).

Nie dość, że Żona 1.0 podczas boot'owania włącza się w systemowe procesy kontrolne, pozwalające na pilnowanie przebiegu innych aplikacji, z których niektóre w ogóle nie chcą pracować (Zalewanie 2.5, BridgeNight 3.6 czy też Knajpa 4.0), to System „idzie w buraki" przy jakichkolwiek próbach startu tych aplikacji, jakkolwiek przedtem działały bez zarzutu. Przy instalacji, Żona 1.0 nie daje żadnych możliwości uniknięcia instalacji dodatkowych (i niepożądanych) plug-ins takich jak Teściowa 55.8 czy też Szwagier Beta Release. Poza tym System Resources maleją z każdym dniem użytkowania programu.

Oto lista dodatkowych opcji, o które dobijają się użytkownicy Żona 1.0, a które powinny być wprowadzone w Wersji 2.0:
1. Button „nie przypominaj mi o tym więcej".
2. Minimize Button.
3. Uninstall Program, który umożliwia zdeinstalowanie Żona 2.0 bez jakichkolwiek strat w System Cache lub innych Resources.
4. Multitasking Option, pozwalająca na lepsze wykorzystanie systemu.

Wielu użytkowników postanowiło uniknąć tych problemów z Żona 1.0 i pozostaje przy Narzeczona 2.0. Ale również przy takim wyborze nie da się uniknąć problemów. Po pierwsze Narzeczona 2.0 nie daje się zainstalować na istniejącą wersję Narzeczona 1.0. Przedtem program ten musi być zdeinstalowany. Niektórzy użytkownicy twierdzą, że to znany BUG, z którego należy zdawać sobie sprawę już przedtem. Jak łatwo stwierdzić, obie wersje tego programu powodują konflikty przy jednoczesnym używaniu I/O Ports. Wydawać by się mogło, że tak trywialny problem powinien być już dawno usunięty, ale gdzie tam. Ale to nie wszystko. Uninstall Narzeczona 1.0 nie pracuje zbyt pewnie. Pozostawia on niestety niektóre elementy programu w systemie. Innym poważnym problemem obu wersji programu jest, że w nieokreślonych odstępach czasu pojawia się na ekranie informacja z uciążliwym tekstem zwracającym uwagę na korzyści wynikające z Upgrade na Żona 1.0.

UWAGA!
Żona 1.0 ma nieudokumentowany BUG: jeżeli próbuje się instalować Kochanka 1.1, zanim Żona 1.0 jest całkowicie zdeinstalowana, wszystkie zbiory MSMoney będą usunięte z Systemu, i to przed zakończeniem procesu deinstalacji. Następnie Kochanka 1.1 nie daje się zainstalować, że względu na brakujące System Resources".

Jak zainstalować software?

Poradnik w 12 krokach.

1. Tak długo oglądaj pudełko, aż znajdziesz tam notkę, która wygląda mniej więcej tak:

Minimalna konfiguracja

2386 PROCESSOR OR HIGHER (628.8 MEGAHERTZ MODEM), (719.7 MB FREE DISK SPACE), 3546 MB RAM 432323 MB ROM, 05948737 MB RPM, Hamulec bezpieczeństwa, 2 myszki (samice), Gogle
Uwaga: ten program na pewno nie pójdzie na twoim komputerze!

2. Otwórz pudełko i znajdź szczegółową instrukcję obsługi. Wyrzuć ją!
3. Znajdź CDeka z programem, zapakowanego w kopertę wraz z ulotką, która mówi:

LICENSING AGREEMENT:
Otwierając kopertę, użytkownik, chcąc czy nie, zgadza się przestrzegać wszelkich warunków umowy, którą właśnie czyta, jak i tych, które kiedykolwiek przeczytał lub przeczyta, włącznie z deklaracją praw człowieka, konstytucją USA, statusem Stowarzyszenia Hodowli Kanarków Herceńskich, okresem ochronnym łosi, oraz poddać się wszelkim realnie istniejącym i urojonym przepisom, jakie kiedykolwiek wymyślą sobie twórcy tego programu. Producent zastrzega sobie m.in. prawo do rewizji HDD i szuflady z bielizną w domu użytkownika o każdej porze dnia i nocy. A jak się nie podoba, to spadaj, bo dzieckiem w kolebce kto łeb urwał Hydrze, póki my żyjemy, lojdiridi, u-ha! itp.

4. Wręcz ten program dziecku w wieku 3-12 lat, które bez problemu zainstaluje go na twym komputerze.
5. Jeśli nie masz dziecka w tym wieku, to trudno: włóż CD do napędu i...
6. Może w końcu włącz ten komputer, ty idioto!
7. Teraz kliknij na SETUP. (A może poprosisz dziecko sąsiada, co?).
8. Teraz CD-Rom zacznie wydawać przykre dźwięki, a na ekranie pojawi się napis typu:

Instalator Programu bada teraz Twój system i sprawdza, czemu program nie będzie działał poprawnie. Masz ostatnią szansę, by nie popaść w nerwicę. Wybierz: TAK lub NIE.

9. Gdy instalujesz dalej, CD-ROM znów zacznie wydawać dźwięk przypominający tarcie papierem ściernym po szybie (tym

razem przez dłuższy czas). W tym czasie program zmienia strukturę molekularną twego komputera, usiłując przekształcić go w np. robota kuchennego. Ponadto na Twoim HDD tworzone są nowe katalogi, dziesiątki pod-katalogów, w każdym z nim setki pod-pod-katalogów i tysiące pod-pod-pod katalogów. Ponadto pojawią się tam tryliony tajemniczych plików, typu: ZupaJarzynowa.exe, GrzybicaSłuzówkiOdbytu.bat, Cholerawieco.akuku, FHSDJAUI.VKDI itp. A objętość W'95/98 z tajemniczych przyczyn podwoi się i tak już zostanie.

10. Po zakończeniu instalacji zobaczysz napis w stylu:

Gratulujemy!
Program został zainstalowany na stałe i na amen. Teraz masz przechlapane i możesz uruchomić ten program. Jeśli w tym momencie doświadczysz jakichkolwiek sensacji, elektrowstrząsów, bezsenności, bólów śledziony, czy wyczujesz obecność tasiemca w jelicie grubym, to pamiętaj, że producent nie ponosi żadnej odpowiedzialności za skutki działania programu i na pewno to nie jest nasza wina.

11. Jeśli uruchomiłeś program, to od tej chwili twój komputer powinien zacząć być przyjazny jak służba medyczna podczas strajku, i działać równie szybko i efektywnie jak dowolny polski rząd w czasie ostatnich 10-lat.
12. Jeśli masz jakiekolwiek problemy z instalacją lub obsługą, albo zrozumieniem funkcji programu, zadzwoń do pomocy technicznej producenta, gdzie błyskawicznie, szczegółowo i fachowo poinformują Cię, jak szybko zaadoptować dziecko w wieku 3-12 lat.

Wskazówki dla udzielających porad komputerowych przez telefon

1. Pytaj każdego dzwoniącego o numer seryjny procesora - bez tego naturalnie nie możesz udzielić poprawnej odpowiedzi na dręczący go problem.
2. Poradź, by przekopiował Ram do Romu i vice versa.
3. Gadaj tak długo (cokolwiek - byle szybko), aż gość zorientuje się, że już wydał więcej na telefon niż na zakupione software i rozłączy się.
4. Powiedz filozoficznie: „Proszę pana... PC jest jak pudełko czekoladek".
5. Doradź, by najpierw wykonał gruntowną deinstalację programu, kładąc solidny magnes na HDD.
6. Nie słuchając pytania, powtarzaj: „przecież mówię - znajdź zielony szmaragd i użyj go dużym trollu, a przejdziesz na następny level".
7. Zażycz sobie, by gość przetłumaczył sobie sam bazę danych z posiadanego antywirusa. Nie ma takiego??? Aaaa, to wszystko przez to! Jak kupi, niech się zgłosi.
8. Mów tonem błagalnym „wie pan, ja teraz mam sesję, tu sobie tylko dorabiam, miej pan litość i zadzwoń za 2 tygodnie".
9. Każ mu wziąć poprawkę na tzw. „błąd millenijny" - być może bliskość roku 2000 źle oddziaływuje na ten komputer?

Po odłożeniu słuchawki zatańcz macarenę i dalej graj w Quake. Aha - najlepiej od razu wyłącz telefon! Zaoszczędzisz nerwów obu stronom i kosztów ponoszonym przez Usera. Kiedyś będzie Ci wdzięczny.

Pomoc techniczna via Internet

Oto jak wygląda typowa komputerowa ankieta dla korzystających z Pomocy Technicznej Przez Internet:
1. Opisz twój problem:.....
2. Opisz go dokładniej:.....
3. Opisz co twoim zdaniem go powoduje:.....
4. Oceń skalę problemu, podkreślając prawidłową odpowiedź: mała, malutka, minimalna, zerowa.
5. Czy komputer jest podłączony? YES lub NO.
6. Czy jest włączony? YES lub NO.
7. Próbowałeś usunąć problem samodzielnie? YES lub NO.
8. Masz instrukcję obsługi? YES lub NO.
9. Czytałeś ją? YES lub NO.
10. Na pewno czytałeś? YES lub NO.
11. Przysięgniesz, że czytałeś? YES lub NO.
12. Myślisz, że ją zrozumiałeś? YES lub NO.
13. Jeżeli YES, to czemu masz problemy, co?
14. Jeżeli NIE, to opowiedz o swoim dzieciństwie.
15. Na pewno masz coś lepszego do roboty, niż zawracać nam głowę? YES.

10 dowodów, że komputer jest mężczyzną

1. Czy widziałaś kiedyś, by jakikolwiek komputer sam robił sobie coś do jedzenia?
2. Pod efektowną, wielką, lśniącą obudową jest głównie pustka, gorące powietrze i nieco brudu.
3. Nie zrobi nic, póki nie pokażesz mu jak.
4. Im bardziej szczegółowo mu wyjaśniasz, jak ma coś robić, tym wolniej to robi.
5. Gdy tylko na chwilkę się oddalasz, przechodzi w stan bezczynności albo zasypia.
6. Są zawsze chętni do pomocy, ale gdy rzeczywiście jej potrzebujesz, to...
7. Gdy rzeczy idą źle, on jest równie zadowolony z siebie jak zawsze.
8. Nigdy nie możesz za nim nadążyć. Zawsze kończy pierwszy.
9. Potrafi genialnie udawać idiotę. Ba - on wcale nie musi udawać!
10. Najważniejsza dla niego jest możliwie wysoka liczba przy procesorze i wielkość jego twardziela (HDD).

Hotline w czasie epoki kamiennej

Oto jak wyglądał kontakt z Pomocą Techniczną Twórców Software w czasie gdy nasi przodkowie chodzili jeszcze z maczugami. Prawdę powiedziawszy, niewiele się tu zmieniło...

Słychać dudnienie bębnów.

- Ja Grong. Potrzebować pomoc.
- Tu Pomoc, ja Lorto. Cieszyć się, że móc pomóc. Co się dziać?
- Ogień nie działać! Pomóc!
- Ty masz krzemień i kamień?
- Unga!
- Ty uderzasz ich razem?
- Unga!
- Co zdarza się?
- Ogień nie być!

(Słychać ciężęężkie westchnienie serwisanta)

- Krzemień robi iskrę?
- Żaden iskra, żaden ogień, ja wkurzony! Ogień potrzebny! Ja krzesać dwa dni!
- Ty zmieniał skalę?
- Ja zmieniam... nic!
- Ty pewien?
- Ja robi jeszcze raz zmiana... Nic!
- Powie jak krzesa?
- Jak zawsze: siedzi w strumień i wali krzemień w nowy kamień. Ogień nie działać.
- W strumień?! Ty siedzieć w strumień?
- Ja siedzieć w strumień. Strumień chłodzić spocony Grog, gdy długo krzesać ogień. Ty pomóc, ja ciągle nie widzieć żadna iskra!
- Ja tobie szybko pomóc. Zaraz ty widzieć mnóstwo dużo iskier!

Lorto chwyta maczugę i ze złym błyskiem w oku idzie w kierunku jaskini Gronga. Dziś zmieniło się to o tyle, że serwisowi nie chce się już odwiedzać Usera w domu.

Gdybyśmy tak jeździli jak korzystamy z komputerów...

Techniczny: Pomoc drogowa, słucham?
Kierowca: Nie mogę uruchomić silnika.
T: Jaki masz model samochodu? Rocznik? Co robisz?
K: Cholera wie! Ma 4 koła, kierownicę, silnik... chyba? Właśnie chcę pojechać do sklepu...
T: No dobra, nieważne. Te dane są wprawdzie istotne, ale poradzimy sobie i bez nich. Masz paliwo w baku?
K: Skąd mam wiedzieć?
T: Spójrz na wskaźnik paliwa. Wskazówka jest na E?
K: A który to wskaźnik paliwa?
T: Tam powinien być symbol dystrybutora oraz literki E i F po obu stronach skali.
K: O kurczę! Wskazówka pokazuje na zero!
T: Aha, już coś wiemy...
K: Ale u mnie nie ma E i F, a jest tylko x1000 pośrodku. Czy to oznacza, że mam samochód model x1000?
T: (wzdycha) Nie, to jest obrotomierz. Wskaźnik poziomu paliwa jest mniejszy i raczej gdzieś z boku...
K: Oooo, już mam. Wskaźnik jest pośrodku, pomiędzy E i F.
T: Ufff. Dobra, teraz sprawdzimy akumulator. Naciśnij pan klakson. Klakson to jest...
K: Hej, nie jestem idiotą, wiem gdzie jest klakson. O! (naciska).
T: (odrywając słuchawkę od ucha - kierowca swoją walnął z całej siły w klakson) - Dobra!!! Starczy! Wiemy już, że masz paliwo i dobry akumulator. Teraz spróbujemy uruchomić silnik...
K: (zły) No właśnie! Po to dzwonię! Bo silnik nie działa! Co za szajs robicie! Co wy sobie myślicie! Ja was! Ja wam! Ja...
T: Jestem tu by panu pomóc. Razem na pewno go uruchomimy. Ustaw drążek zmiany biegów w pozycji neutralnej, naciśnij lekko pedał gazu i przekręć klucz w stacyjce...
K: (zgryźliwie) Ciekawe, jak mam jednocześnie przekręcić kluczyki, wrzucić bieg i nacisnąć gaz, co? Mam przecież tylko dwie ręce i na dodatek nie są tak długie, by...
T: Gaz naciskamy stopą. Prawą. U nogi. Prawej. Własnej nogi. Tej prawej, dolnej. Stopa jest na końcu nogi. Prawą nogę pan ma? Boże. Zmiłuj. Się.
K: Stopą?!!! Niczego nie uszkodzę? Na pewno? A co będzie jak...
T: Zrób pan to!!!!!!
K: No dobra, faktycznie to działa. Kto by pomyślał, że to można stopą.. Aha - o jakim kluczyku pan mówi?
T: Chcesz pan powiedzieć, że w stacyjce nie ma kluczyka? Stacyjka to jest...
K: Wiem, wiem... Kluczyka tam nie ma. Nigdy nie było.
T: Chcesz pan powiedzieć, że próbował pan uruchomić samochód bez kluczyka?
K: (zły) A niby skąd ja mam wiedzieć, że tam miał być jakiś kluczyk?! Jakbym wiedział, to bym nie dzwonił!
T: Dobra. Kiedy pan kupił samochód?
K: (mamrotliwie) Wczoraj. Dostarczyli mi go do garażu.
T: Dali panu jakieś klucze do niego?
K: Tak, mam w bagażniku jakieś klucze, nakrętki i chyba podnośnik, zaraz sprawdzę.
T: Nie trzeba, chodzi o takie mniejsze kluczyki, z breloczkiem.
K: Breloczkiem?...
T: To taki dynks z kółkiem, na którym są nawleczone płaskie i raczej nieduże kluczyki.
K: Faktycznie, dali! Skąd pan wiedział, że dali?!
T: Nieważne. Wyjmij je pan i włóż kluczyk do stacyjki.
K: Który?
T: Co który?
K: Który kluczyk? Tu jest parę.
T: (milczy, po czym podejrzanie spokojnym głosem mówi) Pasuj pan po kolei, ten który wejdzie to będzie ten właści...
K: Pasuje! Pasuje!!!
T: Gites! Przekręć pan! ...W tę stronę, w którą idzie przekręcić!

(Słychać warkot rozrusznika i pomruk pracującego silnika oraz westchnienie ulgi Technicznego.)

K: Prawdę mówiąc to skandal, by tak oczywistą rzecz tłumaczyć mi przez pół godziny! Co ja - kretyn jestem?! To można było powiedzieć w trzech zdaniach! Ja z komórki dzwonię! Wiesz pan, ile mnie to kosztowało?! Przyznaj się pan, że macie umowę z firmą telekomunikacyjną i dzielicie się kasą z tych telefonów, co?! Ja wam! Ja was... Aha, czekaj pan: co to jest ten lewar poniżej kierownicy... Halo! Haaalo! Nie, to skandal, rozłączył się! Złożę skargę! Co za lamerska firma!!!

■

Ankieta - wyniki

I oto czas na podsumowanie ankiety zamieszczonej w nr 12/98. Ponownie, jak rok temu, zasypaliście nas masą listów, maili itp. W sumie nadeszło ponad 2900 odpowiedzi. Na tej podstawie można już wyciągnąć sensowne wnioski co do Waszych gustów i preferencji. Z góry uprzedzamy, iż nie podajemy pełnych wyników ankiety. Niektóre informacje są bowiem bardzo cenne nie tylko dla nas - mogą być wykorzystane przez konkurencję. Stąd wybaczcie nam tę przezorność - cóż, informacja to też pieniądz. Naturalnie wszystkie informacje, jakie uzyskaliśmy w drodze ankiety, będą i są pilnie analizowane i wykorzystamy je w doskonaleniu naszego pisma.

Rozpiętość wieku ankietowanych była dość znaczna - od 7 do 55 lat. Tym niemniej przeciętny czytelnik CDA to człowiek w przedziale 13-22 lata. Jest niewątpliwie płci męskiej (kobiety nadesłały niecałe 2% ankiet. :(Ale - co ciekawe - sporą część z nich stanowiły panie po 20 roku życia i z wykształceniem wyższym! No, no.). A skoro mowa o wykształceniu - prawie 50% ankietowanych chodzi do podstawówki lub ma wykształcenie podstawowe, zaś z pozostałych ponad 3/4 to ludzie z wykształceniem średnim. Gdzie mieszkacie... tu wyniki były praktycznie remisowe, tj. na każdą opcję padła podobna ilość głosów. Najmniej z Was mieszka na wsi i w małych miasteczkach , najwięcej w miastach od 50 do 200 tys. mieszkańców . Do czego wykorzystujecie komputer? 38% do zabawy, 32% do nauki, 22% do pracy, 8% do tworzenia muzyki, grafiki, korzystania z Internetu etc. Cieszy nas to, że dużo nawet najmłodszych czytelników podkreślało, iż komputer służy im nie tylko do grania. Tak trzymać! Skoro zaś mowa o komputerach... 1% ankietowanych w ogóle go nie ma. Procesory 486 i mniej posiada 4% ankietowanych. P60-P100 - 11%, P120-166 - 32%, P200-300 - 35%, P2/Celeron - 18%. Ludzie, ale Wy macie kasy! :) W stosunku do poprzedniej ankiety widać tu wyraźny postęp. Pamięć Ram - najwięcej posiada do 32 Mb Ram włącznie (53%). Powyżej 32 i do 16 Mb Ram włącznie ma po 23%. 53% z Was nie ma akceleratora grafiki (ale sporo zamierza go wkrótce kupić), z czego wynika, iż niemal co drugi gracz w Polsce już go ma. A 18% posiada zaś akceleratory z więcej niż 4 Mb Ram na płycie. Not bad!

Skoro już wiemy, kto nas czyta, pora na opinie czytelników o CDA. Ponad 80% z Was nie ma kłopotów z nabyciem CDA. Natomiast większe problemy ma zaledwie 1% czytelników.

Od kiedy nas czytacie? 14% od początku, 25% od około 2 lat, 35% od roku, 24% od kilku miesięcy. Cieszy nas wyraźny przyrost nowych czytelników, co widać też po naszym - rosnącym - nakładzie. Dla 59% czytelników jesteśmy jedynym pismem o grach. Pozostałe 41% czytuje także inne wydawnictwa. 80% z Was bez niczyjej pomocy odkryło CDA, 17% zachęcił kolega. 124 strony, które były w numerze 12/98 zadowala niemal 50% odbiorców, choć druga połowa uważa, że powinniśmy przytyć, sugerując zwiększenie objętości o 10-20 stron (co w ostatnim czasie już nastąpiło). Natomiast dla niecałego 1% czytelników jesteśmy już za grubi. CDA się Wam podoba. Oprawę graficzną ponad połowa czytelników oceniła jako bardzo dobrą, a 39% na „super". Dla 10% może być, dla 0,3% jesteśmy raczej kiepscy. NIKT z ankietowanych nie powiedział o nas „beznadziejni"! Podobają się Wam też teksty w CDA. 62% oceniło, że są „takie jak trzeba", 42% że „fajnie się je czyta (nie za trudne)", 25% uznało, że są „odlotowe", 44%, że są „z jajem", 41%, iż „większość jest OK". Z drugiej strony - dla 7% są „za długie", dla 6% „za mało konkretne", dla 2% „zbyt szczegółowe". NIKT nie powiedział, że są „zupełnie do niczego!".

Ocena działów w CDA

Najbardziej podobają się Wam Recenzje, Action Redaction i Na Luzie. Jednocześnie te działy miały najmniejszą ilość ocen negatywnych. Efekty już są - a jak myślicie, skąd się nagle wzięła 4-ta strona Action Redaction? Po prostu wydawcy zapoznali się wcześniej z roboczymi wynikami ankiety...

Które działy Wam się nie podobają? Cóż: Królestwo Chaosu, Scena i Wywiady. Sporo ludzi ich nie czyta, a nawet ci, co czytają, mają do nich sporo zastrzeżeń. Wola czytelników rzecz święta - czy zauważyliście, że KCh od paru numerów zniknął z łamów? Jego fanów pocieszamy, że nie na stałe - ta rubryka będzie pojawiać się „od czasu do czasu". Okroiliśmy też scenę o 1 stronę (ale ponieważ wiemy, że ma swoje całkiem liczne grono wiernych fanów, którzy tylko dla niej kupują CDA, to nadal będziemy ją publikować na łamach). Z Wywiadami jest dość ciekawa sprawa - choć nie cieszą się one specjalną popularnością, to uzyskały sporą ilość 5 i 4. Zatem i Wywiady będą się - czasami - pojawiać na łamach CDA. Co do innych działów, to uważamy, iż Wasze głosy świadczą, iż w sumie się one Wam podobają i będą one nadal egzystować na naszych łamach.

Tych, których zmartwiły podane tu wyniki i ich skutki, zapytamy o jedno: czy wysłaliście ankietę? Bo jeśli nie, to nie macie prawa się oburzać („nieobecni nie mają racji") - ankieta była właśnie po to, by zobaczyć, co sądzą czytelnicy o danym dziale i jej wyniki są dla nas podstawą do podjętych działań. A jeśli wysłaliście... cóż, musicie pogodzić się z wolą większości. Na tym polega demokracja. Może za rok będziecie lepiej?

Wybór ulubionego i niepotrzebnego działu w CDA oraz wybór zupełnej rewelacji w CDA.

Jako ulubiony dział w CDA, czytelnicy wskazywali na: Recenzje, Action Redaction i Na luzie, natomiast jeżeli chodzi o rewelację, to uznali, że są to Recenzje, Na luzie i Action Redaction. W CDA według czytelników niepotrzebne jest przede wszystkim Królestwo Chaosu, Wywiady i Scena.

Czy w CDA potrzeba jakiegoś nowego działu?

57% czytelników twierdzi, że nie. 43% - że tak. Prosicie o rubrykę poświęconą Internetowi (proszę - już jest Action.Net). Domagacie się kącików tematycznych dla fanów różnych gier. Chcecie, by było coś o klasyce gier, rankingi gier, klub dyskusyjny dla czytelników, ceny sprzętu i gier, porady dla programistów i użytkowników komputera. No cóż, zobaczymy, co z tego uda nam się wprowadzić w życie, trwają już pierwsze przymiarki do niektórych zagadnień.

Ocena naszego CD

Dla 25% zawartość naszych Cover CD jest zawsze wspaniała, dla 61% - zwykle bardzo dobra. Dla 13% - może być. Dla 0,6% - kiepska. Nikt nie ocenił ich jako całkiem do luftu.

A czego Wam brak na CD?

Dla 1/3 ankietowanych wymagań sprzętowych dem (ale od jakiegoś czasu już je podajemy w menu). Sporo osób prosi o większą ilość screenów w menu i jakąś muzyczkę przy jego używaniu. Ponadto wielu z Was domaga się całkiem nowego menu. Uspokajamy, że nowe menu powinno już niedługo się pojawić na naszych Cover CD i będą tam uwzględnione wszystkie pożądane przez Was opcje.

Ocena zawartości Cover CD

NAZWA
A - za mało
B - w sam raz
C - za dużo
D - nie mam zdania

Nazwa	A	B	C	D
DEMA GIER	10%	14%	2%	1%
DEMA UŻYTKÓW	12%	11%	12%	6.5%
SHAREWARE	9%	10%	2%	9%
EXTRAS	11%	9%	17%	9%
BONUS 1	4%	15%	5%	11%
BONUS 2	1%	13%	20%	8%
SCENA	4%	6%	24%	31%
QUAKE	3%	7%	15%	18%
PEŁNE UŻYTKI	21%	9%	1%	5%

Podsumowując:

za mało pełnych wersji gier i użytków, za dużo kącika dla fanów FPP, chyba trochę za dużo Bonusa 2 i Sceny. Przy innych pozycjach występuje dość duże rozproszenie głosów. No dobra, postaramy się uwzględnić Wasze opinie, choć np. ilość pełnych gier i użytków limitowana jest także pewnymi czynnikami wyższymi (ilość CD, objętość programu, cena za licencję na publikację na CD itp.), więc weźcie to pod uwagę - cudotwórcami nie jesteśmy...

Inne

Oprócz masy pochwał, :) pisaliście też, że chcecie: plakatów, konkursów, krzyżówek, ankiet, pełnego spisu zawartości CDA za dany rok (podobnie z CD), gadżetów z logiem CDA. Część tych postulatów niewątpliwie uda nam się spełnić jeszcze w tym roku.

A co się Wam nie podoba: menu na CD (zmienimy je!), spis treści w gazecie (mamy nadzieję, że już się polepszył?), przyklejanie Cdków do okładek (o, tu nie jest prosto coś zmienić.... no, ale spróbujemy), niekiedy tła tekstów zlewające się z literami i tym samym utrudniające czytanie (i tu powinno być lepiej).

Slogan reklamowy:

Przyszła ich cała masa. Spora część z Was rymowała „Action" z „atraction" oraz „satisfaction", w najrozmaitszych wariantach lub rozszyfrowywała akronim CDA jako np. „Comiesięczna Dawka Atrakcji (Adrenaliny?)" etc. Te, które nam się najbardziej spodobały - wykorzystamy do reklamy, więc nie będziemy ich zdradzać. :) A oto lista wszystkich nagrodzonych osób:

Nagrody główne: skanery firmy Primax i Spectra ADF

- Michał Arciszewski, Dębica
- Krzysztof Michalak, Warszawa
- Łukasz Spuźniak, Wrocław
- Tomasz Romanik, Rostyń.

Nagrody pocieszenia: pełne wersje gier komputerowych:

• Mikołaj Siliński, Kościan; • Kuba Skórka, Lublin; • Konrad Przebięda, Czernin; • Łukasz Hauk, Warszawa; • Marcin Renka, Tarnowskie Góry; • Michał Górczewski, Poznań; • Maciej Wołkowycki, Białystok; • Michał Żarłok, Oświęcim; • Tomasz Rudziński, Terebiń; • Rafał Rudnicki, Radawiec Duży.

Nagroda pocieszenia: pełne wersje encyklopedii multimedialnych, użytków itp.:

• Piotr Kubicki, Jelcz-Laskowice; • Piotr Huzar, Police; • Szymon Pgrpdnik, Jastrzębie; • Wojciech Sobiech, Działdowo; • Marek Gołębiewski, Piecki; • Sebastian Szarwas, Dąbrowice; • Patryk Skonieczny, Karniewo; • Jarosław Maśniak, Trąbki; • Bogdan Szczurek, Dukla; • Alicja Tamulewicz, Pyskowice.

Gratulujemy! Nagrody wyślemy pocztą (no, chyba że ktoś zechce odebrać osobiście :)).

Dziękujemy wszystkim, którzy wzięli udział w naszej ankiecie. Jednocześnie zapraszamy do wzięcia aktywnego zainteresowania się jej kolejną edycją, która pojawi się jeszcze w tym roku.

Redakcja CDA

SCENA KOMPUTEROWA

CDA okiem mym...

Od Smugglera: no proszę - oto artykuł napisany przez przeciwnika sceny na łamach CDA - ale nie gracza, lecz scenowca! Tekst jest kontrowersyjny, więc pozwoliłem sobie na polemiczne dopiski do niego. Zapraszam do lektury i czekam na Wasze opinie!

Z tej strony Count/Nemesis ^ Stk. Przeczytałem właśnie artykuł z CDA 1/99. Pisano tam o osobach przeciwnych temu magazynowi. Jedną z takich osób jestem ja. Myślę, że warto poznać zdanie gestapowca, faszysty, anty-cda-elitowca. :) Cóż, czytałem mało numerów CDA (jak na prawdziwego przeciwnika przystało :-))). Ale jednak przedstawię swoje zdanie. Przechodzę do konkretów...

Czytając CDA 1/99, nieźle się zdenerwowałem. Znajdują się tam wywody dwóch osób. Głównie Steffi wywarła na mnie ogromne „wrażenie", mówiąc o rzeczach, o których nie ma pojęcia, ale o tym zaraz.

Kontra: na jakiej podstawie tak twierdzisz - czy dla Ciebie „nie znać się" = „mieć opinię niezgodną z Twoją"? Takie zarzuty należy udowodnić... Zobaczymy, czy Ci się to uda!

Oboje (Steffi i Smuggler) wychwalają wręcz scenę zachodnią. Jaka to ona jest wspaniała, gdyż rozumie, że dla rozwoju sceny potrzebny jest rozgłos i komercja. A ja na to mówię - kupa prawda! To dwie rożne bajki. Polska scena to tworzący sztukę kumple, których scena bardzo jara. Na zachodzie jest inaczej: ludzie tworzący coś na kompach liczą, że ktoś wyłapie ich z tłumu, że zaczną pracować zawodowo.

Opinia prawdziwa, ale nie do końca. Mógłbym podać wiele przykładów ludzi z polskiej sceny, którzy TEŻ teraz pracują komercyjnie. A ponadto Twa ogólna opinia o scenie zachodniej jest niewątpliwie krzywdząca (sami komercjusze!), zaś wychwalanie odmienności i „lepszości" polskiej sceny troszkę mi zalatuje... hm... nacjonalizm to może za duże słowo... Ale coś w tym jest. Tylko my, Polacy, jesteśmy prawdziwi, oryginalni, niekomercyjni, undergroundowi. Prawdziwa rasa scenowych panów. Pokażemy tym degeneratom z zachodu Prawdziwe Wartości. Jakbym słyszał niektórych naszych polityków (pfuj!).

Do tego właśnie Polacy nie chcą dopuścić, gdyż polska scena ma jeszcze swój niepowtarzalny klimat. Oczywiście wiele osób czyniących coś na scenie, chce, aby ich prace zostały docenione. Lecz nie jest to najważniejszym celem polskiego scennera! Poza tym proszę pomyśleć: cała POLSKA scenka przez kilka lat dobrze trzymała się bez rozgłosu ze strony środków masowego przekazu. Więc dlaczego redaktor CDA mówi, że robi dobrze dla polskiej demo-sceny? To właśnie przez CDA powstają kolejne wojenki scenowe. To przez CDA jest na scenie tyle osób, które nic nie robią.

Dziura ozonowa to też wina CDA. Scenowe wojenki wymyślił Smuggler - dopóki jego nie było, to była sama przyjaźń i friednszip, prawda? A każdy scenowiec dzień i noc tworzył i tworzył... Pozwól, ze to pomiędzy bajki włożę, bo pamiętam początki PC-towskiej sceny. Wiesz, wszyscy zawsze wzdychają: „eeech, kiedyś było lepiej"... a to, że zacytuję, „kupa prawda". Równie dobrze można powiedzieć, że kiedyś nie było komputerów i jakoś ta nasza Polska egzystowała. Ale chyba nie o to chodzi?

Zahaczyłem tu o sprawę komercji. Steffi napisała, że skoro na scenie komercja jest czymś złym, to dlaczego nie sfakamy Lazura or Scorpika. Więc ja pytam: co ma piernik do wiatraka? Co ma działalność scenowa do komercyjnej? Czy chodzili po partach z pudełkami gry i prosili, aby ktoś kupił? NIE. Nie mieszali oni sceny do komercji. Podobnie zachował się Aural Planet. Czy Scorpik i Lazur rozpowszechniali tę grę na scenie? W przeciwieństwie do CD Action.

A czy pisząc art do CDA robisz coś innego niż np. Lazur (tj. czemu pisanie do CDA ma być komercjalizacją, a robienie gry na sprzedaż nie?). Rozumiem, że trudno ci fakać na tych sławnych ludzi, że trudno Ci powiedzieć, że te scenowe gwiazdy to lamerska komercja - no ale bądźmy konsekwentni. Tacy Lazur, Unreal i Scorpik wyrośli na scenie, po czym - korzystając ze zdobytej tam renomy - zaczęli „odcinać kupony" od scenowej sławy, tworząc komercyjne produkcje (a jednocześnie nadal będąc scenowcami). Jak to nie jest ta godna potępienia komercjalizacja, to ja jestem wielbłąd. (Przy czym wcale nie uważam, by było w tym coś złego.) BTW: CDek Aurealów rozpowszechniał CDA (zarabiały na tym OBIE strony). I teraz zagadka: kto z tej parki jest komercyjny, a? ;)))

Dzięki scenie magazyn zyskał trochę nowych czytelników, co jest równoważne ze zwiększeniem dochodów wydawcy CD Action.

Popatrz sobie na wyniki ankiety (co do sceny). I Ty to nazywasz komercją? Spora część czytelników (którzy nie są na scenie i w ogóle mają ją gdzieś) nie marzy o niczym innym jak o wywaleniu sceny z CDA. Zamieszczając X-files, mangę czy choćby (w miejsce stuffu i artów) dodatkowe recenzje i dema gier zrobilibyśmy na tym dużo lepszy interes. Taka jest prawda. Publikując scenę, narażamy się na ataki graczy... i scenowców - ładna mi komercja! Gwarantuję Ci, że to żaden interes. Ja robię to po prostu z sentymentu do sceny, dla której poświęciłem ponad 5 lat swego życia (i nie żałuję ani chwili).

Steffi pomyliła się także w innych miejscach. Chodzi o komercyjne party. Zaskoczyła czytelników stwierdzeniem, że „dobre party, to party, na którym można zarobić!!!". Ale czy przypominasz sobie w jakim to było kontekście? Jeśli nie - nie mamy o czym rozmawiać. Zapewniam Cię, że chodziło tu o zupełnie co innego.

O co w takim razie? Powiedz mi, dlaczego praktycznie nie wypuszcza się już dem pomiędzy parties? Otóż dlatego, że każdy liczy na sukces na kompo... i przy okazji na nagrody. Ogłoś, że robisz party, na którym nie będzie ŻADNYCH nagród. Ciekawe, ile osób się zjedzie i ile produkcji zostanie wystawionych do kompo? (Najpewniej będą tam same newbies-stuffy, bo im póki co zależy TYLKO na sławie). I nie zrozum mnie źle - ja nie mam nic przeciwko nagrodom za parę miechów ciężkiej pracy za demo czy modek. Ale nie można z jednej strony brać kasy za swą pracę, a z drugiej fakać na innych, że się komercjalizują, bo... biorą kasę za swą pracę. Paranoja, prawda?

Należy także rozwiać problem chciwości sceny. Steffi pisze, że scennerzy wqrzają się na partach, jeśli nie dostaną obiecanej nagrody - i to jest wg Steffi niedobre dla sceny. Ale pomyśl: jeśli człowiek zrobi jakieś demko, wie, że jest good quality, wie, że za nie dostanie 500 złotych, to chyba jest zadowolony. Ale jeśli otrzyma za nie jakąś durną np. płytę cd, a nie obiecaną kasę, to ma prawo czuć się oszukany, nie?

Naturalnie. Szczególnie gdy jest elitarnym, niekomercjalnym i undergroundowym polskim scenowcem, który tworzy TYLKO dla sztuki oraz idei i ma w głębokiej pogardzie każdego, kto usiłuje przeliczać swą scenowość na kasę. Che, che, che (śmiech przez łzy...). Ponadto przyznajesz tu Steffi rację, twierdząc jednocześnie, że jej nie ma. A ma, niestety. Cała różnica w tym, że kasa idzie nie z CDA, a z kieszeni sponsorów parties i z wpływów za wstęp. Ale kasa to kasa, na banknotach za wygrane compo nie ma napisu „ta forsa jest niekomercyjna", więc nie udawajmy (za przeproszeniem) dziewic w burdelu! Nikt, kto wziął kasę za wygrane kompo nie może z czystym sumieniem twierdzić, że się nie skomercjalizował!

Teraz kolej na najtrudniejszą do wytłumaczenia część artykułu. Dlaczego nie lubię CD Action?

1. CD Action wykrusza ostatki undergroundu.
Każdy chce być oryginalny. Jedni piszą wiersze, inni poświęcają cały swój wolny czas na składanie modeli samolotów. Jednym z takich oryginalnych zajęć, jeszcze kilka lat temu, była scena. Kilkaset osób robiło na kompach to, co potrafiło. Teraz to się skończyło. Na scenę wchodzi

pełno beginnerów. Dlaczego? Oczywiście głównym winowajcą jest CDA. :(

Temat „scena i underground" doczeka się wkrótce obszernego arta, w którym zamierzam udowodnić, że te dwa pojęcia dawno już nie mają z sobą NIC wspólnego. A poza tym wiadomo, że nic tak nie niszczy danej organizacji, jak napływ nowych członków. Gdyby Polacy się nie rozmnażali od, powiedzmy 1796 roku, to dziś bylibyśmy supermocarstwem! ;) Teraz parę tysięcy ludzi robi na komputerach to, co potrafi. W czym problem?

Ktoś może pomyśleć, że jestem samolubem i nie chcę dopuścić ludzi do tej zabawy, jaką jest scena. I tu może zdenerwuję parę osób mówiąc, że nie chcę dopuścić. :) Dokładniej: nie chcę, aby na scenę wchodzili cda-beginners.

*Tak jest!!! „Won z MOJĘJ sceny. Friendship rulez! JA decyduję, kto tu może wejść. Pojęli?! Spier*** lamerze! Friendship rólz, bo wszyscy scenowcy to wielka rodzina..." Przejaskrawiam? Ale niewiele.*

Dawniej każdy kto dostał się na scenę, miał po prostu szczęście.

Właśnie. Pomyśl o wielu utalentowanych ludziach, którzy akurat nie mieli tego szczęścia. Ilu Scorpików, Lazurów i Unrealów nie ma dziś na scenie tylko dlatego, że w swoim czasie nie było nikogo, kto by im o czymś takim powiedział? Nie szkoda Ci zmarnowanych talentów?

O scenie dowiedział się od jakiegoś kolegi, kupił od pirata jakiś magazyn dyskowy. A teraz? Aby dostać się na scenę, wystarczy przeczytać komercyjną gazetę.

Lepiej przecież płacić piratowi za stuff niż kupić CDA? Pirat sprzedaje magazyn i ma za to kasę na piwo, a CDA to sobie pałace buduje! Jako były edytor mag na nie cierpię piratów, którzy brali kasę za to, co ja robiłem przez pół roku i rozdawałem i rozsyłałem za darmo; jednocześnie z chęcią zamieszczałem (i nie tylko ja) swój stuff na rozmaitych Cdkach wydawanych przez komercyjne firmy (i nie za kasę - raz dostałem 1 egz. takiego CD i to wsio). Po prostu chciałem, by (WAŻNE: za moją wiedzą i zgodą) mój stuff obejrzało jak najwięcej ludzi. Dziwne, prawda?

Chciałbym więc, aby kącik demo-scenowy zniknął z CDA i aby było tak jak dawniej. Aby na scenie było kilkaset osób, które znają się, na partach rozmawiają na scenowe tematy, a nie grają w kłaka.

Nie ma sprawy. Wystrzelaj wszystkich, którzy wg Ciebie nie są Prawdziwymi Scenowcami i zejdź do podziemia. I będzie jak dawniej. A gdybyś chciał na party pogadać z takimi, co grają w kłaka, to może przestaliby grać (z braku lepszego zajęcia... co mają robić, gdy nikogo nie znają, i nikt z nimi nie chce gadać?).

Przecież to jest śmieszne.

Właaaaśnie!

To właśnie ludzie wywodzący się z CDA niszczą scenę. To oni przychodzą na party, grają, wszyscy „normalni" scenowcy śmieją się z nich, a cda-newbies fakają później na elitę na łamach CDA. Nie mam nic do beginnerów, ale każdy scenner powinien wiedzieć mniej więcej co to scena, a nie sądzić, że swapp polega na wymianie kodów do gier.

Zgadzam się co do ostatnich zdań. Naturalnie, pytanie „od kogo mają się dowiedzieć" nie jest tu już ważne. Niech ich Bóg oświeci. Ofkoz propozycja, by scena „wychowywała" takich lamerów jest z mej strony oburzająca! Dawni beginnersi od razu wszystko wiedzieli o scenie, więc nowi też powinni! I w ogóle dziwni są ci nowi - ktoś się z nich śmieje, a oni mają o to jakieś głupie wąty, zamiast np. lizać buty temu komuś.

Powiem jeszcze, że sprawa ilości ludu na scenie jest jednym z głównych powodów, dla których nie lubi się newbies - tak sądzi większość scennerów, których znam (jakby nie patrzeć, mam trochę scene-friendów).

Tak jak mówiłem - kupić kałasza i tępić lamerstwo! Po co nam nowi ludzie na scenie! Niech te same osoby przez następne 10 lat są na chartsach i wygrywają te same kompoty, po co nam zmiany. A jak odejdą kiedyś ze sceny... Eee, co się martwić na zapas. Póki co, wywalmy z party newbies, bo sam ich widok budzi mdłości u Prawdziwych Scenowców.

Jest to bardzo kontrowersyjna sprawa, nad którą należy się głębiej zastanowić. Człowiek wchodzący na scenę powinien pomyśleć nad tym, jak czują się ludzie przyjmujący cda-newbies. Czy gdybyś miał klub w swoim domu, gdzie urządzałbyś techno parta, to czy zgodnie z zasadą równouprawnienia powiedziałbyś o nim w całej szkole?

Ale czy zabronisz komuś przychodzić na szkolne boisko tylko dlatego, że zrobi się tłum i przeszkodzi Wam tak świetnie grać w kosza jak kiedyś? Pamiętaj o jednym: SCENA NIE JEST I NIE BĘDZIE NICZYJĄ WŁASNOŚCIĄ. Scena jest WSPÓLNYM DOBREM. Zatem NIKT i NIKOMU nie ma prawa dyktować, czy może tam wejść czy nie.

Chyba nie. Przyszłoby 100 osób do jednego domu. Musiałbyś wtedy rozbudować techno party na podwórko koło swojej posesji. Może ludzie fajnie bawiliby się, ale to już nie byłoby to samo party, co w zamkniętym pomieszczeniu z 15 osobami, gdzie nikt wam nie przeszkadzał przechodząc obok.

Wystarczy więc robić parties „invites only". Wejdą sami swoi i po sprawie. Prawda? Tylko wtedy wpływy będą małe, nagrody niskie... Najlepiej, żeby newbies płacili za wstęp, ale zostali za bramą Party-place, nie? ;)

Do party dołączałoby się mało osób, gdyż inni by nie przyszli, bo nie usłyszeliby muzyki dobiegającej zza ścian. Ze sceną jest podobnie. Przyłączaliby się tylko Ci, co usłyszeli muzykę, mieli dobry słuch, czyli osoby, których naprawdę ciekawi sprawa sceny.

OK. Mieszkasz w (za przeproszeniem) jakimś zadupiu, 30 km od miejsca imprezy. I wytężaj uszy, może usłysz muzykę z imprezki, może Cię ona zaciekawi?

CDA jest takim „hurtowym" zaproszeniem do scenowania. Tylko czy to jest dobre? Wg mnie nie!

Bingo!!! Tak właśnie jest!!! I moim zdaniem to jest w porządku. Mówię tak: „chłopaki, jest impreza. Jak chcecie - zajrzyjcie. Jak Wam się spodoba - wpadnijcie znowu, ale może już nie z pustymi rękami. ;) I posłuchajcie: tu się nie tańczy przy disco-polo, jest lepsza muzyka". I z grona tych rozmaitych mniej lub bardziej przypadkowych łosi po jakimś czasie zostaną tylko ludzie, którzy akceptują muzykę na imprezie, nie biorą jedzenia z talerzy rękami i nie rzygają po kątach (bo się im kulturalnie zwróciło uwagę na to, co można, a co nie). Czujesz, o co mi idzie?

2. Zachowanie CDA w stosunku do ludzi fakających na ten magazyn.

Weźmy pod uwagę CDA 1/99. Smuggler faka na „normalnych" scennerów.

*Przypomnę dowcip: „X to kawał ****! Walnąłem go w gębę - a on mi oddał!". Ponadto dla mnie nikt, kto wyśmiewa się z innych, tylko dlatego, że są np. niżsi, głupsi, grubsi, gorzej ubrani od innych, nie jest normalny. Kwestia kultury, ot co.*

Próbuje wyśmiać ich w oczach zapłakanych cda-newbies, którzy są atakowani z każdej strony.

Gdybyście Wy, elita itp., traktowali ich nieco lepiej, nie potrzebowałbym ich podtrzymywać na duchu. A sam widzisz (i piszesz), że newbies to na scenie coś tylko ciut lepszego od psiej kupy. Naturalnie to, co czują tak potraktowani przez „elitę" ludzie, to już Prawdziwego Scenowca nie obchodzi. A ja sprawiam Wam dużo mniejszy ból niż ten, który zadajecie innym...

Postaw się, Smuggler, w sytuacji swappera, do którego pisze 20 beginnerów. Każdemu musi tłumaczyć z osobna wszystko, czego newbies nie rozumieją.

NIE musi. Przymusu nie ma. Ale może, szczególnie, gdy pamięta, jak sam był początkującym i jeśli dla niego „friendship" nie jest tylko tekstem do wstawienia w advercie. Klasę scenowca można poznać także po tym, jak odnosi się do początkujących. Ja, gdy byłem na scenie, praktycznie nikomu nie odmawiałem swej pomocy (a jeśli mi się zdarzyło - to robiłem to najuprzejmiej jak mogłem). I żyję. Nie czuję się zhańbiony tym, że odpisałem na list jakiemuś lamerowi, który na początek przysłał mi gify z Pamelą Anderson czy stuff sprzed 4 lat, i przekazałem mu parę scenowych zasad (nawet jeśli był to tzw. standard-letter; a przygotowałem sobie taki gotowy tekścik dla początkujących...). Parę z tych osób, które edukowałem, po dziś dzień jest na ami- i pc-scenie. Nie będę pokazywał palcem... ale... no, widać ich na chartsach.

Swapp nie jest wtedy niczym ciekawym, ale mordęgą. Swapp nie jest swappem, tylko szkółką niedzielną dla zafascynowanych sceną ludków. Dlatego normalna jest niechęć ludzi będących już trochę na scenie do beginnerów. A Ty jeszcze na nas fakasz...

Czym jest swapp, wiem aż za dobrze, choć miałem zaledwie niecałe 50 ctx w szczytowym okresie swej friendly-swapp kariery (bo to była działalność uboczna). Jak pisałem - nikt nie ma obowiązku odpisywać na listy, na które nie chce. Ale czasem może się poświęcić dla dobra ogółu, prawda? Nie trzeba być zawsze 100% egoistą... A że na Was fakam - fakam tylko na tych, którzy wynaturzają pierwotne idee sceny. Jako stary scenowy weteran uważam, że mam do tego prawo - ba, obowiązek! Nie jest mi miło widzieć, jak tworzą się jakieś podziały, hierarchie, jak rozmaici eliciarze niedługo każą się tytułować newbiesom per „jaśnie wielmożny panie hrabio". Scena to republika, a nie feudalne księstewko! ■

cdn...

Dookoła Polski

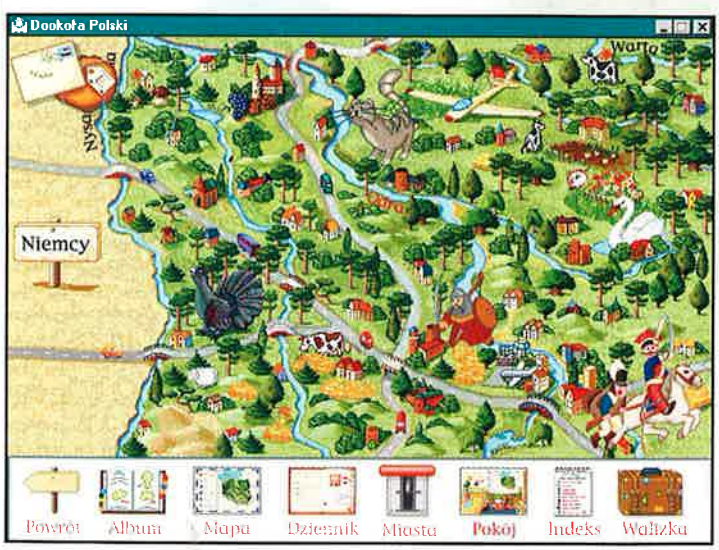
Eskapady i wypady II

Optimus Pascal to stały gość CD-Action. Trudno doprawdy znaleźć numer, w którym nie byłoby recenzji któregoś z programów oznaczonych "multimedialną sową". Nic więc dziwnego, że piszący te słowa miał już kilkakrotnie możliwość zetknięcia się z nimi. Pamiętam, jak jakiś czas już temu z niekłamaną przyjemnością zagłębiłem się w Dookoła Świata - pozycję otwierającej serię Multimedialne Wypady i Eskapady. Teraz, po tych kilku przeplatanych pracą nad innymi "optimusami" miesiącach mogłem do tej jakże interesującej serii powrócić. Znowuż młodzi użytkownicy (bo to do nich skierowany jest recenzowany tytuł) mogą udać się "dookoła...". Tym razem jednak - jedynie Polski.

JACEK SMOLIŃSKI

Dookoła Polski nie odbiega tak w formie, jak i treści (oczywiście w pewnym sensie) od Dookoła Świata, który zapadł mocno w mojej pamięci - nic dziwnego: obydwa zrobiono na licencji Dorling Kindersley. Podobnie jak tam więc (w zasadzie - identycznie jak tam) wybieramy się w wirtualną podróż. Obszar eksploracji zawężony został jednak do naszego pięknego kraju. To jednak w zupełności wystarcza, by przez kilka dobrych godzin, nie wstając z fotela, wędrować "poprzez miedze, poprzez łąki, poprzez leśne ścieżki wąskie...", poznając walory turystyczne Polski. Do odbycia tych podróży, jakkolwiek atrakcyjnych samych w sobie (o czym za moment), dodatkowo motywuje nas perspektywa nagrody za wykonanie swoistej misji, jakiej podejmujemy się na prośbę naszego wirtualnego przyjaciela Jasia (w domyśle: Wędrowniczka). Otóż wyruszył on na wyprawę krajoznawczą z rodzicami, jednak - najwyraźniej nazbyt tym podekscytowany - zapomniał kilku istotnych drobiazgów. Naszym zadaniem jest, korzystając z pozostawionych przezeń w listach wskazówek, odnaleźć go i wręczyć zapomniany pakunek. Powtórzywszy tę sztukę pięciokrotnie - za każdym razem innym szlakiem i za każdym razem zdobywając w nagrodę medal "młody tropiciel śladów", uzyskujemy dumny tytuł (oraz dyplom) Odkrywcy Polski.

Podróże po Polsce odbywamy, korzystając z plastycznej, fantastycznie zaprojektowanej mapy państwa. Klikając na dużej mapie wiszącej w naszym (bliźniaczo podobnym do tego z DŚ) pokoju, wybieramy interesujący nas obszar i dokonujemy zmniejszenia skali mapy. Wówczas to dane nam będzie spojrzeć na wybrany obszar jak gdyby z lotu ptaka i kolejnymi kliknięciami zbliżać sobie i poznawać wyznaczone elementy obrazka - zabytki kultury i przyrody (dęby rogalińskie), gatunki charakterystycznej dla ukazanego obszaru fauny i flory, przedstawicieli społeczności regionalnych. Po wybraniu takiego interaktywnego elementu, podpięta podeń animacja wystartuje, usłyszymy muzyczną frazę i - oczywiście - przeniesiemy się do "encyklopedycznego" okna informacyjnego. Słowo "encyklopedyczny" pozwoliłem sobie wziąć w cudzysłów, gdyż de facto podane wiadomości w nieznaczny sposób przypominają typowe dane almanachowe. Z racji tego, że Dookoła Polski skierowane jest do dzieci, podawane informacje musiały ulec pewnemu uproszczeniu. Co istotne - spora część tych notek to jedynie (lub aż) ciekawostki związane z wybranym tematem! Dlatego też, wybierając, przykładowo, zamek Ossolińskich - słynny "Krzyż-Topór", dowiemy się, jaką symboliką posłużył się projektujący go architekt, lecz nie poznamy nazwiska tegoż architekta! W tym wypadku jednak - powtórzę - jest to całkowicie usprawiedliwione. Ziarno ciekawości rozbudzone teraz tą informacją może przecież zaowocować studiami nad zagadnieniem w przyszłości; obecnie jednak szczegółowe dane byłyby zbędnym i, obawiam się, niezbyt interesującym obciążeniem pamięci dziecka.



Odwiedzane miejsca szczególne opatrzone zostały nie tylko krótkim opisem. Podobnie jak w DŚ, z niektórymi z nich związane są dodatkowe "bonusy": możliwość wysłania widokówki z pozdrowieniami do domu (zawisną później na korkowej tablicy w pokoju), zdobycia kasety wideo z filmem, czy - po pozytywnej odpowiedzi na tematyczne pytanie - naklejki do albumu, co później stanowić będzie naszą chlubę i zarazem dowód na to, że wędrowanie bocznymi drogami mamy we krwi, a Polskę znamy niczym własny pokój. Nie mniejszą dumą napawać młodego odkrywcę powinien inny album - ten wypełniony po brzegi fotografiami zdobytymi w trakcie "jaśkowych" wypadów. Zdjęcia te (łącznie 50) po pewnym czasie stanowią istny album Polski. Aż żal, że nie można ich powiększyć i obejrzeć w rozdzielczości pełnoekranowej.

Zagubionym "w Polsce" młodszym użytkownikom aplikacji niewątpliwie niejednokrotnie przyda się integralny programowy słowniczek (część indeksu) oraz możliwość zamiany mapy plastycznej na mniej atrakcyjną, bardziej jednak czytelną - administracyjną (sporym plusem na korzyść dzieła Optimusa jest uwzględnienie nowej liczby i przebiegu granic województw!). Jedna z tablic rozwieszonych w pokoju umożliwia nam również przegląd miast Polski - począwszy od ich herbu (tu również wspomnieć należy o wykorzystaniu aktualnych ich wzorców), poprzez - czasem - zdjęcie, po podstawowe dane administracyjno-gospodarcze.

Na sam koniec obszernej - nie ukrywam - części z pozytywami Dookoła Polski pozostawiłem jeszcze jeden atut - wewnątrzpudełkowe atrakcje. Tym razem bowiem ogromny, jakże charakterystyczny dla Optimus Pascal box naprawdę spełnia swoją podstawową funkcję, czyli - mieści coś w środku. Owo "coś" to nie tylko płyta i karta rejestracyjna, lecz i - uwaga! - dodatkowy (tak jak w

Dookoła Świata) "ekwipunek podróżny": kubek z nadrukami Optimus Pascal i OP dla dzieci, ciemna czapeczka z daszkiem i naszytym logo programu, wreszcie ogromna, okrągła przypinka z napisem Odkrywca Polski - one to będą zaświadczać o tym, że wyposażony w nie maluch jest podróżnikiem i odkrywcą co się zowie!

Przez całą niniejszą recenzję przewija się zwrot: "tak jak w...". Również i negatywy, a więc elementy, jakie również należy mieć na uwadze przy podejmowaniu decyzji o zakupie Dookoła Polski, stanowią idealne dopełnienie tego porównania: tak jak w pozostałych programach multimedialnych robionych na licencji Dorling Kindersley (czyli w zasadzie wszystkich), razi niewielka rozdzielczość ekranu, minimalna liczba wykorzystywanych kolorów, skokowość animacji, bardzo słaba jakość filmów. Tym razem jednak - proszę wziąć pod uwagę, iż to subiektywne odczucie - doszło coś oprócz: otóż nie podobały mi się niektóre dźwięki podpięte pod wyszczególnione elementy! Przykładem niechaj będzie lis, który odzywa się głosami duetu dwóch kultowych amerykańskich nastolatków: Beavisa i Butt-heada. Lubię B&B, jednak decyzja o zestawieniu ich ze sprytnym rudym stworzonkiem (w polskich realiach) jest co najmniej dyskusyjna.

Jeśli miałbym być zupełnie szczery, to powiedziałbym, że niejako w ogóle wydaje się, że Dookoła Polski wykonywane było w pośpiechu. Zbyt wiele elementów nosi znamiona stworzonych na ostatnią chwilę. Być może jednak jest to winą ogólnego "rysowanego" zamysłu graficznego. Narysowano je bowiem niezbyt starannie: powykrzywiane, "dziecięce" sylwetki nie są tym, co chciałbym widzieć w multimedialnym programie edukacyjnym w roku 1999. I nie jest to jedynie zasługa wspomnianego powyżej 640x480 i 256 kolorów. Dokładnie takimi samymi możliwościami szczyci się opisywana również przeze mnie ostatnimi czasy Encyklopedia małego człowieka - a tam całość wywierała naprawdę dobre wrażenie. Cóż dodać? - wartości edukacyjnej i zarazem rozrywkowej programowi Dookoła Polski nie odmawiam (bawiąc uczy, ucząc bawi) - w tym jest świetny. Dopracowanie treści, czyli forma, pozostawia jednak wiele do życzenia. ■

Producent: Dorling Kinderley / Optimus Pascal

Wymagania: 486 SX, 4 MB RAM, CD x 2, karta dźwiękowa, Win 3.1/95

Dystrybutor: Optimus Pascal tel. (033) 117571

Internet: http://www.opm.pl

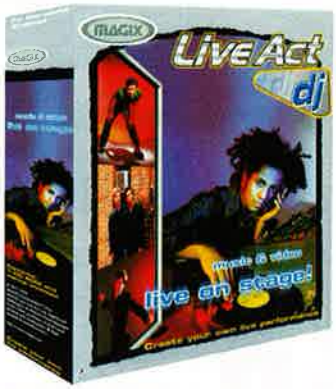
INFO

Live Act

God is a DJ?

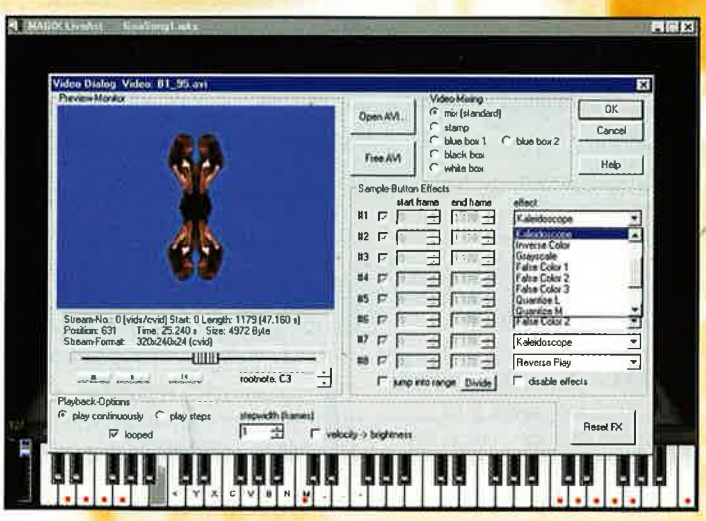
"Music for the masses", czyli muzyka dla mas, to jedno ze sztandarowych haseł ideologii techno. Firma Magix zajmująca się tworzeniem aplikacji muzycznych potraktowała poważnie to stwierdzenie, a nawet rozszerzyła je tak, że w odniesieniu do produktów Magixa powinno ono brzmieć "Music from the masses for the masses".

KRZYSIEK KALISZEWSKI



Są to bowiem programy charakteryzujące się prostotą obsługi i czytelnym, zrozumiałym interfejsem, dzięki czemu szeroka gama nieprofesjonalnych użytkowników może choćby przez chwilę wczuć się w rolę zawodowego muzyka czy DJa za konsolą mikserską i kilkoma rzędami klawiszy, sekwencerów oraz całej gamy dodatkowego sprzętu. Niemala w tym zasługa interfejsu programowego Direct Sound, który udostępnia narzędzia pozwalające na cyfrową obróbkę dźwięku w formacie Wav (jakość CD), w tym między innymi software'owy mikser z powodzeniem zastępujący urządzenie o wartości co najmniej tysiąca złotych (jeśli mowa o typowym mikserze dla DJ'a - cztery kanały w dwóch parach i crossfader - większe kosztują odpowiednio więcej).

Jednym z programów w szerokiej ofercie Magixa jest Live Act. Czytelnicy, którzy zetknęli się bliżej z muzyką techno wiedzą zapewne, co oznacza pojęcie "live act", a co za tym idzie - domyślą się, do czego służy program, jednak pozostałym należy się kilka słów wyjaśnienia. Otóż współczesna muzyka, nazwijmy to "młodzieżowa" (głównie techno, ale także inne gatunki tzw. muzyki elektronicznej: ambient, trip hop czy nawet industrial), od strony technicznej rządzi się trochę innymi zasadami niż muzyka klasyczna. O ile w tej ostatniej podstawowym elementem utworu jest takt, o tyle w muzyce elektronicznej podstawowymi elementami utworu są sekwencje (stąd sekwencer - jedno z podstawowych urządzeń wykorzystywanych w techno itp.). Sekwencja to z reguły jeden lub kilka taktów muzyki wykonanej na określonym instrumencie. Przykładowa kompozycja utworu (dajmy na to w stylu acid czy minimal) może wyglądać następująco: przygotowujemy trzy sekwencje perkusyjne p1, p2 i p3, dwie basowe oraz dwie tzw. acid lines (w przybliżeniu można by powiedzieć, że coś w rodzaju solówki). Następnie rozpoczynamy składanie. Utwór zaczynamy delikatną perkusją p1. Sekwencję tej perkusji powtórzymy czterokrotnie, z tym, że po zakończeniu drugiej (wchodzi trzecia) dokładamy pierwszą sekwencję basu, stopniowo zwiększając jej głośność tak, aby osiągnęła maksimum w momencie rozpoczęcia odtwarzania czwartego powtórzenia sekwencji perkusyjnej p1. W tym samym momencie uaktywniamy także sekwencję p2 tak, że nakłada się ona na p1 i sekwencję basu. Mamy już pierwsze cztery sekwencje. I tak dalej...

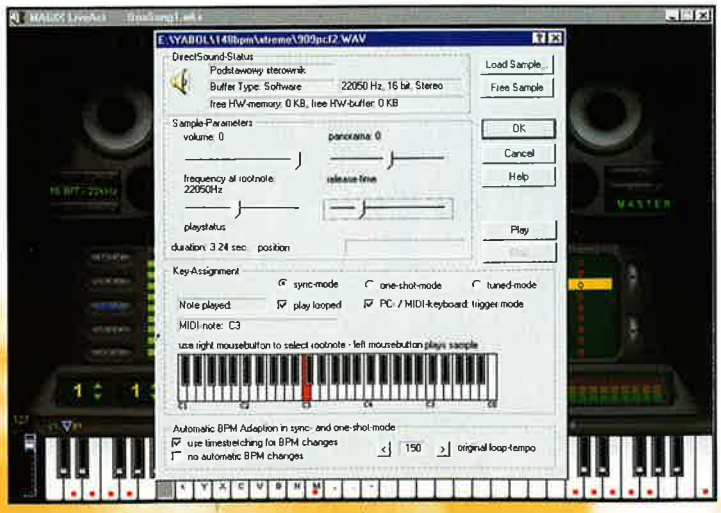


Jak tworzyć pojedyncze sekwencje, to w zasadzie temat na osobny artykuł. Tutaj nadmienię tylko, że do tego celu można wykorzystać zarówno instrumenty elektroniczne (klawisze, automaty perkusyjne or something), jak i aplikacje, np: Rebirth RB 338. Skomponowaną sekwencję nagrywamy do pliku wav i jest już gotowa do wykorzystania w utworze. W tym krótkim szkicu teoretycznym należy jeszcze wspomnieć o bardzo ważnym parametrze, czyli BPM (beats per minute), który, jak sama nazwa wskazuje, określa tempo sekwencji, a ściślej - ilość uderzeń na minutę (przeciętnie jest to dla house 120-140 bpm, dla trance 130-160, dla drum&bas 150 -190, a dla hard core od około 180 do nawet 400 bpm). Jeśli tworzymy utwór, ważne jest, aby sekwencje, mówiąc językiem potocznym, "zgrywały się" ze sobą, co oznacza, że powinny mieć po tyle samo bpm (generalnie - z perkusją w rytmie 140 bpm równie dobrze zgrywać się może linia basu w tempie 70 bpm czy 280 bpm).

Innym ważnym pojęciem jest loop (dosłownie pętla). Jest to sekwencja, która odtwarzana "w kółko" tworzy rytm, tzn. przejście między zakończeniem sekwencji a jej ponownym odtworzeniem jest niezauważalne (czyli przejście między ostatnim dźwiękiem sekwencji a pierwszym nie różni się od przejść między dźwiękami w środku sekwencji). Loopy są najistotniejszymi elementami w muzyce techno odpowiadającymi za jej linię melodyczną i w każdym utworze większość sekwencji to właśnie loopy.

I w ten sposób dotarliśmy do sedna, czyli wyjaśnienia pojęcia live act. Otóż jest to granie "na żywo", czyli składanie sekwencji (uprzednio przygotowanych) już w trakcie odtwarzania utworu (np. na techno party). Profesjonalni muzycy niekiedy nawet same sekwencje tworzą w trakcie live act'u, a wcześniej mają przygotowaną wyłącznie podstawową linię melodyczną. Ale to, jak już napisałem, temat szeroki i nie na ten artykuł. Mam nadzieję, że profesjonalni muzycy wybaczą mi używanie "nieprofesjonalnego" języka, ale program jest przeznaczony raczej dla amatorów, więc ważniejsza była zrozumiałość wywodu, niż jego "profesjonalność".

Przejdźmy zatem do omówienia aplikacji. Jak już wiemy ze wstępu, służy ona do grania live act'ów przy użyciu domowego komputera. Program składa się z trzech części: DJ, Rock i Master, które działają w zasadzie jak osobne aplikacje. Jako że program przeznaczony jest dla amatorskiego użytkownika, jego obsługa jest znacząco uproszczona, toteż tworzenie muzyki przy jego użyciu jest znacznie prostsze, niż klasyczny live act (ale występują również większe ograniczenia, o czym później). Sekcja DJ składa się z dwóch "gramofonów" i crossfadera, oraz panelu, w którym możemy przeglądać katalogi i wybierać interesujące nas gotowe sekwencje. "Gramofony" to banki, do których przypisujemy sekwencje (do ośmiu na jeden "gramofon") tak, aby były gotowe



do natychmiastowego użycia. Crossfader służy do płynnego przejścia między sekwencjami (kiedy crossfader znajduje się w pozycji wypośrodkowanej, dwie sekwencje grają jednakowo głośno, a przesuwając suwak w określoną stronę, powodujemy równoczesne ściszanie jednej, a "pogłaszanie" drugiej sekwencji tak, że suma głośności sygnałów na wyjściu jest zawsze taka sama).

Występuje jednak małe ograniczenie. Dwa "gramofony" dają razem szesnaście sekwencji, które można odtwarzać jednocześnie, jednak nie możemy z poziomu programu regulować głośności pojedynczej sekwencji. Istnieje wyłącznie możliwość ustawienia głośności dla całego utworu (regulator "na wyjściu"), a crossfader działa dopiero między wyjściami obu "gramofonów". Oznacza to, że wszystkie osiem sekwencji w jednym "gramofonie" musi być już dobranych pod względem głośności i niestety nie jest możliwe stopniowe "pogłaszanie" pojedynczej sekwencji, chyba że wszystkie pozostałe odtwarzane w tym czasie puszczone są z drugiego "gramofonu". Wtedy można wykorzystać do tego celu crossfader. Napisałem już, że możliwe jest odtwarzanie do szesnastu sekwencji jednocześnie, ale nie oznacza to bynajmniej, że utwór może składać się tylko z tylu. W trakcie miksowania możemy swobodnie wymieniać sekwencje w obu bankach, chociaż lepiej nie wymieniać sekwencji, która jest aktualnie odtwarzana (tzn. wyłączamy ją - w tym czasie grają inne - wymieniamy i dopiero włączamy). To już nie ograniczenie programu, ale po prostu zasada profesjonalnego muzyka - dość głupio brzmiałaby sekwencja, która w połowie taktu zmienia się ni stąd, ni zowąd w inną.

Oczywiście nie jesteśmy ograniczeni do miksowania "na żywo". Przycisk "record" pozwala na nagranie naszych dokonań, tak aby później można było posłuchać już gotowego miksu. W panelu DJ ważne są jeszcze trzy elementy: regulator głośności (jak już wspomniałem, jeden dla całego utworu), regulator bpm (reguluje prędkość "rozciągając" lub "ściskając" sekwencje wave tak, że nie ma różnicy w brzmieniu, a tylko w tempie odtwarzania) oraz pitch, który pozwala na transpozycję, czyli podniesienie lub obniżenie każdego dźwięku w utworze o zadaną ilość tonów (transpozycja o dwa dźwięki w górę dla sekwencji DDGD DDED da w efekcie EEAE EEFE). Transpozycja jest możliwa również wyłącznie dla ostatecznego sygnału wyjściowego, a jej dopuszczalny w programie zakres to 24 tony w górę lub w dół. Należy jednak pamiętać o tym, że transpozycja uzyskiwana jest przez przyspieszanie odtwarzania, przy czym przyspieszany plik wyraźnie się skraca, należy więc zachować umiar przy używaniu tego parametru.

Panel Rock jest w zasadzie tym samym, co panel DJ, z tą różnicą, że zamiast dwóch banków po osiem sekwencji ("gramofonów"), posiada jeden centralny bank mogący pomieścić do szesnastu sekwencji. Eliminuje to możliwość użycia crossfadera, toteż tu go nie znajdziemy.

I wreszcie docieramy do serca programu, którym jest panel Master. Pozwala on na kolosalne rozszerzenie możliwości programu dzięki MIDI (musical instrument digital interface). Tutaj kilka słów wyjaśnienia: MIDI w odróżnieniu od Wave nie zapisuje brzmienia dźwięku, a jedynie jego wysokość (czyli jest to w przybliżeniu zapis nutowy). Sekwencji MIDI można więc przypisać brzmienie dowolnego instrumentu. Skąd jednak brać brzmienia? - są trzy możliwości. Banki brzmień posiada każda karta muzyczna, więc można je wybrać bezpośrednio z niej, ale aby brzmiało to chociaż w miarę przyzwoicie, wymagany jest co najmniej Sound Blaster AWE 32, a wskazany byłby Sound Blaster LIVE. Na zwykłej wysłużonej "szesnastce", na której wave brzmi czysto, jak na CD, instrumenty MIDI nie przypominają zupełnie swoich pierwowzorów, jako że próbki są bardzo niskiej jakości. Oprócz banków karty, można wykorzystać programowy sampler lub syntezator (wtedy uzyskamy w miarę przyzwoite brzmienie już na "szesnastce", ale wymaga to wydajnego procesora i dużej pamięci RAM) oraz, jeśli karta posiada nie tylko wyjście, ale i wejście MIDI, można do niej podłączyć dowolny zewnętrzny instrument i wykorzystać jego banki brzmień. Wśród instrumentów możliwych do podłączenia są wszystkie profesjonalne klawisze, a nawet legendarny TB 303 (choć w nim trzeba zastosować przejściówkę, bowiem gniazdo wyjściowe TB nie jest w standardzie MIDI, a SP-DIF). Jest to jednak zabawa dość droga, bowiem z "amatorskich" kart wejście MIDI ma dopiero Sound Blaster LIVE, a i to tylko w pełnej wersji (OEM kosztuje jakieś 250 pln, ale nie posiada wejścia, natomiast wersja z wejściem kosztuje już 800-900 pln). Dochodzi też cena sprzętu, jaki do karty podłączymy (a za wspomniany TB 303 można spokojnie kupić przyzwoity samochód).

Wróćmy jednak do Magixa. Panel Master posiada klawiaturę, do której możemy podłączać sekwencje MIDI albo tworzyć je już tutaj, przy czym klawiatura może być podzielona na regiony (do 24), tzw. "split'y", z których każdy może odgrywać rolę samodzielnej klawiatury, której przypisane jest różne brzmienie. W ten sposób uzyskujemy polifonię i szerokie instrumentarium, które możemy kontrolować zarówno programowo, jak i na żywo, przez podłączenie najtańszego chyba z zewnętrznych urządzeń MIDI, jakim jest klawiatura.

Dodatkową możliwością programu dostępną z panelu Master jest tworzenie "teledysków" z plików AVI. Pliki muszą być już przygotowane, ale w programie możemy "na żywo" nakładać na nie ciekawe efekty, dzięki czemu za każdym razem "teledysk" może wyglądać inaczej.

Podsumowując - możliwości programu Live Act są dość duże, a jak na program do amatorskiej zabawy - potężne. Jednak profesjonalnym muzykom na niewiele się przyda ze względu na ograniczenia, takie jak niemożność regulowania głośności pojedynczej ścieżki czy "sztywny" crossfader. Dla tych ciekawszy byłby inny program Magixa - Music Studio v 2000 albo (ale to już bardzo droga ewentualność) Cubase Studio. Z powodzeniem jednakowoż można wykorzystać Live Acta dajmy na to na imprezie urodzinowej. ■

Producent: Magix	
Wymagania: P133, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95/98/ NT	Dystrybutor: MultiComp 0601562462
Internet: http://www.magix.net	

INFO

Wirtualne Puzzle

Na samotne wieczory

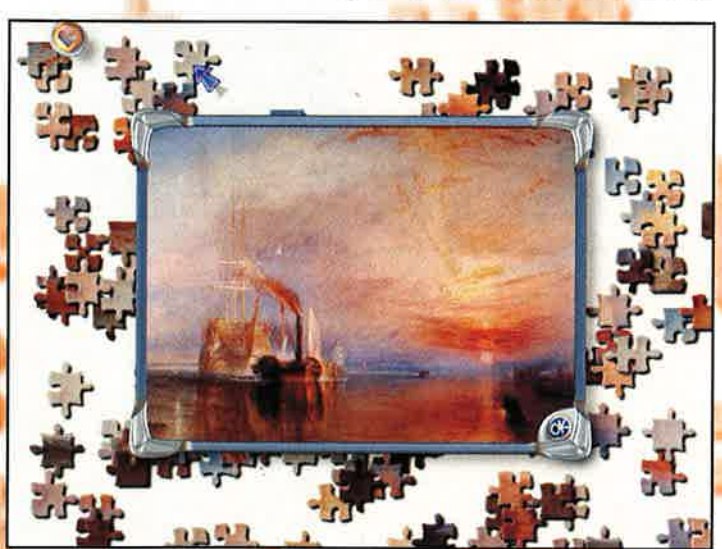
Na początku muszę się przyznać, że nie do końca rozumiem ludzi, którzy fascynują się komputerowymi puzzlami. Owszem, niewątpliwie jest to jakaś rozrywka, ale na komputerze można bawić się dużo lepiej, a puzzle najlepiej układa się na żywo, szczególnie gdy ma się kilka osób do pomocy. To jest moje zdanie, które pewnie dla wielu z was może wydawać się dziwne, ale i tak go nie zmienię nawet po spędzeniu kilku godzin nad "wirtualnymi puzzlami", czyli programem, który, jak nietrudno się domyślić, służy do układania puzzli na ekranie naszego domowego (choć można układać choćby w pracy) peceta.

G.I.B.SON

Zaznaczę może już teraz, że nie uważam bynajmniej tych godzin za stracone czy coś w tym rodzaju. Wprost przeciwnie - do "wirtualnych puzzli" podszedłem z pewną rezerwą jako do polskiego produktu, ale już po kilku minutach rozwiały się wszelkie wątpliwości co do jakości tego programu. Okazał się, krótko mówiąc, przedni i chociaż posiada kilka drobnych wad, nie odstaje praktycznie od porządnego światowego poziomu.

Po instalacji (windows 95/98/nt) nadchodzi czas na pierwsze odpalenie gry. Kilka sekund wgrywania i już naszym oczom ukazuje się naprawdę ładnie wykonane menu główne. W nim to za pomocą strzałek wybierzemy, jaki obrazek chcemy układać, a także ustalimy nasze preferencje co do pracy programu. Do układania przejdę za chwilkę, a na razie kilka słów o tym, co w działaniu aplikacji zależy od użytkownika. Jest tych rzeczy trochę, poczynając od takich jak regulacja głośności muzyki, wybór rozdzielczości aż po kształt i szybkość poruszania się kursora myszy. Warto przy tej okazji wspomnieć, że "wirtualne puzzle", jak przystało na grę nową i działającą na sterownikach direct-x, pozwala na ustalenie rozdzielczości w zakresie od 640x480 do 1600x1200. Wprawdzie te najwyższe rozdzielczości są dostępne tylko dla posiadaczy dużych monitorów. Na mojej 15-ce spokojnie pogrywałem w rozdzielczości 1024x768 i niestety muszę powiedzieć, że jest to trochę za mało. Wychodzi tu po prostu największa wada komputerowych puzzli, jaką jest niemożność pokazania wszystkich elementów naraz. Szczególnie, że WP starają się naśladować prawdziwe układanie, więc klocki są po prostu rozrzucone na całym pulpicie. Sam obszar układania to kilka ekranów przewijanych za pomocą myszki. Jak dla mnie to lekka niewygoda, ale można się do tego przyzwyczaić. Kolejna rzecz, która utrudnia nieco całą sprawę, to przesuwanie poszczególnych elementów pojedynczych czy też połączonych. Nie wiedzieć czemu, nie da się przesunąć dużej ilości klocków - trzeba się bawić po cztery, pięć sztuk. Też niby drobna rzecz, ale denerwuje gdy, zaistnieje konieczność przesunięcia na przykład połowy ułożonego już obrazka.

Właśnie - obrazki... Automatycznie koniec narzekania i czas na pochwały. Pierwsza rzecz, która dobrze świadczy o ich jakości, to to, że są przystosowane do każdej z dostępnych rozdzielczości oraz to, że wszystkie są w 16-bitowym kolorze. Nic by to jednak nie dało, gdyby obrazki były kiepskie, ale nie można narzekać ani na ich wygląd, ani na i zróżnicowanie. Wszystkie pochodzą ze zbiorów firmy Corel i składają się od 176 do 600 kawałków. Wprawdzie wybierając obrazek w głównym menu nie wiemy, z ilu elementów będzie się składał, ale zawsze można wrócić do menu, aby zdecydować się na inny. Wybór jest na tyle duży, że każdy znajdzie coś dla siebie...



Teraz napiszę jeszcze o jednej rzeczy, która jest kolejnym czynnikiem sprawiającym, że WP mogą się podobać - chodzi tu o przyjazność dla użytkownika. Wiadomo bowiem, że układając prawdziwe puzzle, możemy w dowolnej odejść od zabawy - wyjść z psem czy pójść na piwo. Grając w "wirtualne puzzle", możemy zrobić dokładnie to samo - w dowolnej chwili wyjść z programu, a ten zapamięta ustawienie wszystkich elementów na wirtualnym stole. Aby wszystko to było bardziej podobne do prawdziwych puzzli, możemy zachować już ułożony obrazek, a program na przykład ustawi go jako tapetę pulpitu w Windowsie.

Jako że prawie już kończę, czas na jeszcze jedną pochwałę, jaka należy się niewątpliwie ludziom, którzy robili muzykę do prezentowanych tu puzzli. Dawno nie spotkałem programu, którego udźwiękowienie trafiałoby w gusta tak różnych ludzi. Usłyszymy tu kawałki od klasycznego techno aż po trip-hop i inne takie "klimatyczne klimaty" - krótko mówiąc: jeszcze jeden plus.

Cóż, jak zdążyliście się już zorientować, "wirtualne puzzle" zrobiły na mnie - przeciwniku komputerowych puzzli - bardzo dobre wrażenie. Firmie Ganimede, która wyprodukowała ten program, należą się sążniste brawa, ale zanim zaczniecie klaskać, "uderzcie" do najbliższego sklepu z grami komputerowymi i zaopatrzcie się w tę gierkę. ■

CD-ACTION

Producent: Ganymede Technologies

Wymagania: P133, 16 MB, svga, CDx4, Win 95/NT, karta muz., Direct X

Dystrybutor: Arma tel 017 625 185

Internet: http://www.arma.com.pl

INFO

Potrzebujesz ...
informacji ...
"świeżego" softu ...
porad ...
nowych pomysłów ...

www.silvershark.com.pl

Euro PLUS+ REWARD

dance studio

... Możesz na nas liczyć
nowy numer

PC SHAREWARE
PIERWSZY MAGAZYN W POLSCE POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD
Nr 02/99 (43) Marzec-Kwiecień 1999
ISSN: 1232-938X INDEX: 336726
Cena: 10,99 zł

... tuż tuż

Encyklopedia dla dzieci

Mały Omnibus

Optimus Pascal Multimedia wielokrotnie gościł już na łamach CDA. Ostatnią inicjatywą firmy jest seria "Optimus Pascal dla Dzieci", w której znajduje się szereg programów o charakterze encyklopedycznym i słownikowym. Oprócz bardzo interesującej "Encyklopedii małego człowieka" czy "Słownika obrazkowego dla dzieci", nasi milusińscy i nieco starsza młodzież mogą wybrać multimedialny program zatytułowany "Encyklopedia dla dzieci".

ANDRZEJ SITEK

Interaktywna encyklopedia została przygotowana przez specjalistów dla uczniów szkół podstawowych (wszystkich klas). Równie kompetentna jak tradycyjna encyklopedia, ale dzięki wykorzystaniu najnowocześniejszej techniki multimedialnej - łatwa w obsłudze, barwna i szalenie interesująca, zyskała akceptację również wśród poważnych recenzentów (dr Wiesław Went - edukacja wczesnoszkolna, dr Irena Adamek - edukacja wczesnoszkolna). "Encyklopedia...." została jednocześnie wpisana na listę środków dydaktycznych zalecanych przez MEN do użytku szkolnego, co poświadcza wysoką klasę aplikacji.

Zasadniczo program składa się z dwóch części zatytułowanych Encyklopedia i Środowisko. Zanim do nich dotrzemy, możemy obejrzeć sobie świetnie zrealizowane intro, które jest dla najmłodszych wstępem do przygody w wirtualnym świecie. Warto podkreślić, iż program został tak skonstruowany, że starsi odbiorcy bez problemu pominą "fajerwerki graficzne" na rzecz wyłącznej pracy z encyklopedią. Jeżeli jednak program ma służyć dzieciom, powinniśmy od razu przenieść się do Środowiska. Tak właśnie zatytułowano autonomiczną część programu, przeznaczoną dla najmłodszych użytkowników. Składa się ona z 20 wirtualnych "światów", takich jak Ocean, Las tropikalny, Miasto. Użytkownik wędruje po nich, poznając ich tajemnice. W czasie wędrówki na ekranie pojawiają się rozmaite pytania. Gdy użytkownik nie zna odpowiedzi, może zajrzeć do odpowiedniego rozdziału Encyklopedii, klikając klawisz odsyłacza. W programie znajduje się 6 głównych działów: Kultura, Przyroda, Historia, Nauka, Geografia, Atlas, a także słownik trudniejszych wyrazów, biografie ważnych ludzi, quiz. Główne działy mają hierarchiczną strukturę. Każdy z nich daje pełny obraz wiedzy z danej dziedziny. Rozwijane menu umożliwia dotarcie do coraz bardziej szczegółowych zagadnień. Ponieważ struktura ta jest niezwykle czytelna i przejrzysta, dotarcie do określonych zagadnień jest niezwykle proste i właściwie nie ma potrzeby posługiwania się indeksem. Kolorowy i barwny, ruchomy pulpit programu jest zarazem bardzo funkcjonalny i świetnie sprawdza się w trakcie pracy z programem.

Wyraźny system gradacji i szeregowania wiedzy ułatwia zapoznanie się z materiałem i zapamiętanie lekcji. W dziale Geografia na najwyższym poziomie podawane są jedynie podstawowe, ogólne informacje o rzeźbie terenu, zasobach naturalnych czy strukturze geologicznej planety. Ekran poświęcony trzęsieniom ziemi znajduje się na przedostatnim szczeblu w hierarchii. Szczegółowe informacje o tsunami (szczebel najniższy) zostały wzbogacone animacją, która pomaga zrozumieć, na czym polega to niecodzienne zjawisko. Z kolei dział Kultura to bardzo rozbudowany przewodnik po świecie kultury, sportu, religii. Można oglądać obrazy, podziwiać rzeźby, słuchać muzyki, albo obejrzeć fragmenty filmów Hitchcocka. W sumie program zawiera ponad 5000 ekranów w różnych działach, 650 000 słów, kilkadziesiąt sekwencji wideo, 20 wirtualnych światów. Filmy dotyczą zazwyczaj najbardziej ogólnych zagadnień. Koncentrując się na określonym temacie, są ścisłe, a zarazem ciekawe i po prostu interesujące. Dużą zaletą jest również to, że do komentowania filmów zatrudniono profesjonalnych lektorów. Dział Przyroda to kopalnia wiedzy o świecie organizmów żywych - od mikroskopijnych bakterii po gigantyczne dinozaury. Większość wspomnianych w tekście gatunków opatrzono własną metryczką zawierającą szczegółowe informacje. W Nauce zawarto wiadomości z rozmaitych dziedzin nauk ścisłych. Zawiera informacje na temat budowy materii, pozwala odbyć podróż w kosmos oraz zapoznać się z funkcjonowaniem ciała ludzkiego. Osobny rozdział poświęcono wynalazkom - od czasów najdawniejszych po współczesność. Rys historyczny dziejów Ziemi, Człowieka i jego działalności znajduje się oczywiście w dziale Historia. Umożliwia on zdobycie wiedzy o minionych dziejach - od prehistorii po współczesność. Jednocześnie cały czas mamy dostęp do Atlasu, który pozwoli umiejscowić komentowane zdarzenia na mapie. Do map dołączono informacje tekstowe o państwach i kontynentach. Jest wśród nich krótka notka historyczna, podane są dane statystyczne, znalazło się miejsce na dane o środowisku naturalnym i społeczeństwie każdego kraju. W Atlasie umieszczono także - przy niektórych państwach - pakiet Dzieci świata. Jest to autonomiczna część programu, z której młody użytkownik Encyklopedii może się dowiedzieć, jak żyją i czym się zajmują dzieci na innych kontynentach.

Jeżeli w trakcie zabawy, dziecko natrafi na termin, którego nie rozumie, bardzo często może od razu poznać jego znaczenie, korzystając ze skrótu (link) do Słownika (wszystkie zwroty tego typu zostały zaznaczone innym kolorem). Słownik zawiera listę trudniejszych wyrazów, pojawiających się w tekście Encyklopedii, oraz ich definicje. Jeżeli interesują nas postacie, które najbardziej odcisnęły się na życiu, rozwoju ludzkości, możemy przestudiować Biografie. Dostarczają one wiedzy o prawie 600 postaciach, które zapisały się ważnymi dokonaniami w dziejach świata. Ostatnim szczeblem programu jest Quiz, który umożliwia sprawdzenie wiedzy nabytej przy lekturze Encyklopedii. Ma trzy poziomy trudności, można wybrać zakres tematyczny quizu. Gra jeden lub dwóch użytkowników. Jeżeli dziecko jest już nieco zmęczone natłokiem informacji, zawsze może kliknąć na uśmiechniętą buźkę po prawej stronie pulpitu. Otworzy się wówczas okienko, w którym można przeczytać sobie zabawną historyjkę, żart, kawał.

Mimo że program z Optimus Pascal Multimedia jest przeznaczony dla dzieci, zostały one potraktowane bardzo poważnie. Encyklopedia jest zaskakująco szczegółowa, a liczbą działów i poszczególnych tematów - niezwykle obszerna. "Na plus" należy tu również zaliczyć wyczerpującą analizę zagadnień (jak na program dla dzieci i młodzieży). Jednocześnie cały materiał został podany w atrakcyjnej formie prezentacji, dzięki czemu lektura jest po prostu przyjemna. Dodatkowe ciekawostki, które możemy znaleźć niemal na każdej stronie tematycznej podwajają satysfakcję. Jeżeli miałbym wystawić Encyklopedii dla dzieci szkolną ocenę, mogłaby być tylko jedna: sześć. ■

CD-ACTION	**Producent:** Optimus Pascal Multimedia
Wymagania: Pentium 75, 16 MB RAM, CD x4, Win 95	**Dystrybutor:** Optimus Pascal Multimedia tel. 033/ 11 91 80
Internet: http://www.opm.pl	
INFO	

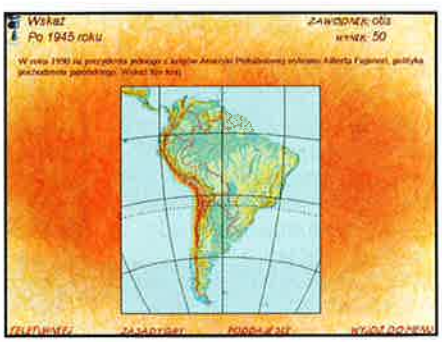
Miliard w rozumie

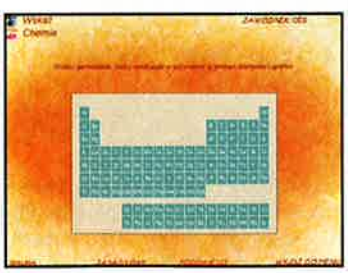
Miliard w środę, miliard w sobotę

Program Janusza Weissa "Miliard w rozumie" ma wierne koło odbiorców, którzy co środę zasiadają przed telewizorem. Możliwość sprawdzenia własnej wiedzy oraz obserwacja zmagań zawodników to naprawdę spora frajda. Na fali powodzenia programu PWN zdecydowało się wydać komputerową wersję tego popularnego teleturnieju. Program, w którym każdy może zagrać i wygrać swój miliard przegrywa jednak ze swoim telewizyjnym odpowiednikiem.

ANDRZEJ SITEK

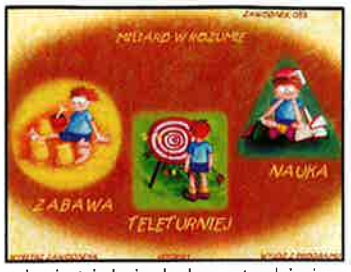
Bez wątpienia aplikacja została opracowana w sposób, który umożliwia zabawę nawet najmłodszym. Tak jak w programie Janusza Weissa, losujemy pytania z różnych dziedzin, rozwiązujemy zadania, odgadujemy hasła. Standardowe, znane z telewizyjnego ekranu konkurencje wzbogacono też o setki puzzli czy grę: poukładaj klocki. Oczywiście układanki prowadzą zawsze do odkrycia kolejnej postaci historycznej, przedstawiciela flory lub fauny itp. Jest to wyraźny aspekt edukacyjny, ale w trakcie zabawy nasuwa się pewna refleksja. Być może dla dzieci i młodzieży układanie klocków stanowi jakieś wyzwanie i zabawę, jednak gros dorosłych odbiorców będzie oczekiwała jedynie konkretnych pytań i zagadek, które są tak charakterystyczne dla programu telewizyjnego. Bardzo dużo prostych, niekiedy wręcz banalnych zadań zniechęca nieco do programu, tym bardziej, że nie jest możliwy wybór opcji bardziej zaawansowanej (w teleturnieju i tak zawarto proste zadania tego typu). W gronie rodziny, traktowany jako zabawa i pouczająca rozrywka program na pewno doskonale się sprawdzi. Jeżeli jednak ktoś przymierza się do zakupu aplikacji z myślą o zderzeniu się z wymagającym przeciwnikiem, który w serii trudnych pytań zmusi odbiorcę do wysiłku umysłowego, być może się zawiedzie. Bardzo duży zasób pytań i zadań przeznaczonych dla dzieci rozmyje bowiem ideę programu, czyniąc z niego quiz dla uczniów szkoły podstawowej.





Program zasadniczo podzielony jest na trzy części: Zabawa, Teleturniej, Nauka. Z każdego poziomu dostajemy się do kolejnego menu, gdzie z palety dziedzin i zagadnień (np. sport, fizyka, muzyka, film, itd.) wybierzemy interesujące nas tematy, z których chcemy odpowiadać. Zarówno: Zabawa, Teleturniej, jak i Nauka różnią się co do ilości zadań i skali trudności prezentowanych ćwiczeń. W module Nauki nie jesteśmy oceniani, a jedynie przyswajamy wiedzę. W sumie program oferuje ponad 6000 zadań z 20 dziedzin w postaci 12 różnych gier.

Same testy i zadania zostały przestawione w prosty i czytelny sposób. Niewielkie zastrzeżenie mogą budzić jedynie zadania typu: Co to za hasło lub Zgaduj zgadula. W obu musimy wybrać z pokaźnej listy autora prezentowanej sentencji lub obiekt zabytkowy, twórcę - w zależności od tematu fotografii. Zadanie jest proste, ale lista jest bardzo rozbudowanym spisem zawartych w programie osób, budowli itp. Nawet mimo porządku alfabetycznego wyszukanie właściwej odpowiedzi zabiera mnóstwo czasu. Jest to zadanie zbliżone do wyszukiwania wyrazu w słowniku. Wydaje się, że dla samego zadania wystarczyłoby kilka, ewentualnie kilkanaście propozycji - tworzenie całego spisu jest jedynie zbędnym utrudnieniem dla użytkownika.



Ostatnią sprawą, która wymaga komentarza jest dość specyficzna grafika, prezentacja kolejnych plansz. Jeżeli pytania zostały tak skonstruowane, aby i dzieci mogły się z nimi zmierzyć, to grafika odpowiada tym założeniom po dwakroć. Maksymalnie kolorowe, niemal dziecinne obrazki są jednak rysowane identyczną techniką, w której wykonano też czołówkę programu telewizyjnego. Być może jest to pewne wyjaśnienie owego fenomenu, co nie zmienia faktu, że "bajkowe" scenerie jakoś nie pasują do zasadniczej formuły programu. Jest to już jednak opinia wysoce subiektywna i być może czytelnicy, którzy zdecydują się na zakup programu komputerowego stwierdzą, że właśnie taka grafika sprawia najlepsze wrażenie.

Cena programu, która wynosi obecnie 98 złotych, nie jest szczególnie wygórowana. Miliard w rozumie należy traktować jako świetne narzędzie edukacyjne dla naszych pociech i młodzieży. Jeżeli jednak sami

chcielibyśmy zagrać o miliard z Panem Januszem Weissem, poczekajmy raczej na kolejny program telewizyjny... ■

Producent: PWN/VULKAN MEDIA	
Wymagania: 486 DX2-16 MB RAM Win 95/98/NT, CD ROM	Dystrybutor: Wydawnictwo Naukowe PWN
Internet: http://www.pwn.com.pl	

INFO

Słownik obrazkowy dla dzieci

Słownik pełen niespodzianek

Optimus Pascal cosik ostatnio "wyspecjalizował" się w wypuszczaniu na rynek kolorowych pudełek zawierających programy specjalnie zaadresowane do młodszych użytkowników komputerów. Z serii Multimedia mieliśmy się już okazję zetknąć z takimi tytułami jak "Dookoła świata", "Encyklopedia Małego Człowieka" czy "Encyklopedia dla Dzieci". Kolega Jacuś S, który również niejako wyspecjalizował się w recenzowaniu tego typu produktów, zawsze wynajdywał w pudełeczku coś więcej niż płytkę programu, chwaląc się głośno dookoła gawiedzi redakcyjnej.

AGNIESZKA SIEJKA

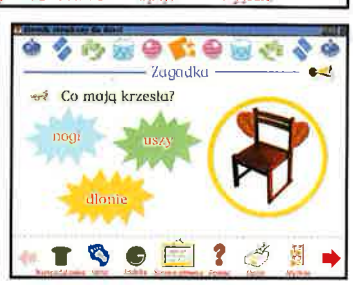
Ato z opakowania wypadła dołączona pasta do zębów, koszulka, kubek firmowy i temu podobne gadżeciki. Ufna w poprzednie doświadczenia kolegi dorwałam się przed nim do Słownika Obrazkowego dla Dzieci, pewna iż z pudełka wydobędę niczym z czarodziejskiego kapelusza jakiś przyjemny dodatek. Niestety ma kobieca intuicja w tym przypadku zawiodła i musiałam zadowolić się "jedynie" programem. Za późno już było oddawać do recenzji słownik komuś innemu, więc czym prędzej porzuciłam świecące pustkami pudełko i zabrałam się za zawartość płytki CD. Nie było to takie straszne i zarazem tragiczne. Jak się rychło okazało, praca ze "Słownikiem" jest całkiem przyjemna i dość zabawna.

Znajdziemy tu wszystko z czym początkujący, młody polonista powinien się zapoznać i co wyćwiczyć. Kolorowe obrazki, głosowe podpowiedzi elegancko wypowiadane przez panią lektor czy wreszcie bogaty dział gier oraz zabaw, powinny zainteresować malca, którego wiek musi oscylować pomiędzy 5 a 8 wiosen. Trzeba pamiętać, iż ze względu na adresatów Słownika, nie można się spodziewać po produkcie, iż naładowany on będzie mnóstwem informacji, które z siłą wodospadu Niagara zaatakują "kształtowaną" inteligencję malca. Podczas zwiedzania zasobów programu widać, iż wszystko jest odpowiednio wyważone, krótkie definicje haseł połączone z

atrakcyjnymi zdjęciami i rysunkami, które po kliknięciu ulegają zabawnej animacji, nie pozwalają się znudzić i nakazują dalsze wertowanie "stronnic" woluminu. Nisko chylę czoła przed dźwiękowymi efektami o jakie wzbogacono animki, których nie dość, że zabawna treść jest w stanie czasem "zmusić" do śmiechu, to jeszcze krótkie dźwiękowe wstawki dopełniają humorystyczny obrazek.

Przed rozpoczęciem zwiedzania publikacji użytkownik wpisuje swoje imię, by przy kolejnym uruchomieniu wybrać z listy odpowiednią pozycję, dzięki czemu program rozpozna, kto usiadł przed komputerem. Słowem, każdy kto "dotknie się" programu, zostaje w jego pamięci, w której tworzy się profil użytkownika. Z tym wiąże się możliwość wykorzystania przez większość liczbę osób programu zainstalowanego na jednym komputerze. Nie pozostaje to bez znaczenia dla zabaw i konkursów, jakie program w sobie kryje, co również czyni go nie tylko słownikiem, ale całkiem rozbudowanym programem edukacyjnym. Obok zabaw z literkami, polegającymi na kompletowaniu wyrazów, zapisywaniu poprawnych ich form oraz składaniu alfabetu, można również otrzymać dyplom za zebranie odpowiedniej liczby gwiazdek podczas zapoznawania się z definicjami oraz zostać nagrodzonym niespodzianką za samodzielne odnalezienie wskazanego przez komputer wyrażenia. Po skorzystaniu z powyższych atrakcji i późniejszym wyłączeniu programu można być pewnym, iż powtórne uruchomienie i wybranie wcześniej wprowadzonego imienia przywróci wszystkie wcześniejsze wygrane i przegrane użytkownika. Konfigurację prywatną uzupełnić można, a nawet jest wysoce zalecane, żeby to zrobić, informacjami dla programu o naszych zainteresowaniach, sympatiach oraz antypatiach, przedstawić bliżej rodzinę, miejsce zamieszkania, zdradzić posiadane zwierzątka, pragnienia i zapełnić słownik tym podobnymi osobistymi wynurzeniami. Program "pyta" o tego typu sprawy, a użytkownik zaznacza odpowiedni kwadracik lub z klawiatury wprowadza daną informację. Wprawdzie podanie swojego wieku nie decyduje o stopniu trudności zabaw i zagadek w słowniku zawartych, ale taka malutka baza informacji o użytkowniku i oczywiście sam proces wpisywania danych do programu 'wznosi' Słownik na poziom wartościowej produkcji rozrywkowo-edukacyjnej.

Między innymi dzięki powyższym cechom program wywołał we mnie jak najbardziej pozytywne wrażenia pomimo, że w pudełku oprócz wypalonej płytki CD nic dodatkowego nie znalazłam. Polecam komputerowemu pokoleniu dzieciaków niniejszą produkcję, która bliższa jest edukacji niż rozrywce, jednak spełnia znaczną część wymogów podyktowanych przez zasadę "nauka poprzez zabawę". Malec nie ma szans się nudzić przy programie, chyba że towarzyszący rodzic zafunduje mu przy haśle "parowóz" bogaty wykład na temat historii kolejarstwa i zasady budowy torów. W takim przypadku radzę usunąć sprzed komputera przynudzającego rodzica i dalej bawić się samemu. ■



CD-ACTION
Producent: Dorling Kindersley \ Optimus Pascal Multimedia
Wymagania: 486DX/66MHz, 12MB RAM CDx4, VGA, Win95
Dystrybutor: Optimus S.A.
Internet: http://www.com.pl
INFO

przygotuj się na sukces

EuroPlus+REWARD to uniwersalny i wszechstronny program komputerowy do samodzielnej nauki języka angielskiego, przygotowany w oparciu o najnowszy kurs brytyjskiej firmy Macmillan Heinemann ELT. Program oferuje ponad 600 godzin intensywnej nauki, tysiące różnorodnych ćwiczeń, setki nagrań, dialogów, scenek rodzajowych, niezwykle atrakcyjne lekcje wideo oraz wiele narzędzi pomocniczych śledzących postępy w nauce i pozwalających na doskonalenie gramatyki, słownictwa czy wymowy. Dzięki wykorzystaniu sieci **Internet** umożliwia kontakt z nauczycielami oraz współpracę użytkowników z całego świata podczas wspólnych dyskusji i gier językowych. Poprzez połączenie w jednym produkcie najnowocześniejszej technologii informatycznej oraz doskonałego kursu językowego EuroPlus+ REWARD uznany został za najwyższy, światowy standard, gwarantujący nie spotykaną dotychczas skuteczność nauki.

W serii EuroPlus+ dostępne są również następujące kursy językowe:

niemiecki | **francuski** | **hiszpański** | **Business English**

YDP MULTIMEDIA
YOUNG DIGITAL POLAND

Young Digital Poland S.A. 80-308 Gdańsk, ul. Polanki 124, tel./fax (0-58) 554 4 554

www.ydp.com.pl

QuickShot GenX 700

Jeszcze bliżej rzeczywistości

Joysticków Ci u nas dostatek, ale i tego przyjmiemy. Tak można by sparafrazować słowa naszego króla - Jagiełły, dostosowując do upodobań współczesnych kandydatów na rycerzy. Oczywiście miecze dzisiaj zostały zastąpione wspaniałymi joy'ami, a pole bitwy komputerowym programem symulacyjnym. Czy taka zabawa, udawanie prawdziwych wydarzeń może oddać "czar tamtych dni"? Spoglądając na co niektórych młodych wojowników, nie mam co do tego żadnych wątpliwości.

J-L-P

Jak już wspomniałem, podstawowym narzędziem walki współczesnego rycerza jest joystick. Na świecie wyprodukowano już wiele różnych modeli tego urządzenia, lecz mimo to, jest ono wciąż rozwijane i unowocześniane. Dowodem na istnienie takiego procesu jest najnowsza zabawka z kultowej stajni QuickShot. Firma ta oddała nieocenione zasługi braci komputerowych graczy i przez lata była wręcz synonimem Joysticka. GenX 700, bo tak nazywa się najnowsza nowość QS, również jest modelem unikalnym. Jeszcze nie spotkałem się z taką dokładnością wykonania i ciekawymi rozwiązaniami zbliżającymi symulację do rzeczywistości. Niestety posiada on także swoje mankamenty, ale właściwie są one do pominięcia.

GenX 700 jest przeznaczony głównie dla miłośników symulatorów lotniczych. Świadczy o tym szereg funkcji, które pomogą na jeszcze wierniejsze oddanie rzeczywistego procesu sterowania samolotem. Skupmy się najpierw na najważniejszej części - drążku. Ma on kształt powoli wchodzący już w kanon urządzeń symulatorowych. Łagodnie wyprofilowany kształt świetnie leży w dłoni, a duża, wygodna podpórka na rękę zapobiega zmęczeniu nadgarstka przy dłuższych lotach. Całość jest wykonana z ciekawego plastiku, który jest bardzo przyjemny w dotyku. Wiem, że brzmi to nieco perwersyjnie, ale bardzo miło trzyma się GenXa w dłoni. Głowica drążka składa się z czterech przycisków oraz kontrolera widoku z góry. Wszystkie klawisze są bardzo miękkie i szybko reagują na nacisk. Potęguje to jeszcze przyjemne uczucie gładkości joy'a. Oczywiście główny przycisk znajduje się pod palcem wskazującym, a trzy pozostałe na górze głowicy; drugi pod kciukiem, a do dwóch pozostałych trzeba sięgnąć, dzięki czemu można im przypisać rzadziej stosowane funkcje. Kontroler widoku z góry pozwala na oglądanie się, lub celowanie i również jest wygodny w użyciu. Cały drążek porusza się w dwóch tradycyjnych osiach (przód - tył oraz lewo - prawo), a także można go obracać w trzecim wymiarze (na boki), co odpowiada ruchom statecznika pionowego w samolocie. Jak już wspomniałem, drążek jest niesamowicie wygodny i przyjemny w dotyku, co doskonale poprawia samopoczucie graczą i co za tym idzie wyniki w grze.

Drugim modułem GenXa jest przepustnica. Zawsze śmiać mi się chciało, jak grałem na masywnych joy'ach, w których przepustnica była maleńkim suwaczkiem, który zupełnie nie oddawał rzeczywistego efektu zmiany mocy silnika. Nowe cacko QuickShota w końcu przełamało ten zabawny zwyczaj poprzez przepustnicę z prawdziwego zdarzenia. Po lewej stronie podstawy umieszczono duży suwak, na którym można trzymać całą dłoń. Przesuwając ten solidny kawałek plastiku, odczuwamy niemalże wgniatający nas w fotel ciąg silnika. Poza tym, w końcu znalazło się wygodne miejsce dla lewej dłoni. Z całą pewnością, taka przepustnica doda uroku każdemu symulatorowi. Na manetce przepustnicy umieszczono cztery przyciski. W zależności od wybranego trybu pracy (o których za moment) mogą one dublować cztery główne przyciski lub pełnić inne funkcje. Klawisze te są duże wygodne i znajdują się w naturalnych dla poszczególnych palców miejscach. Można dzięki temu przypisać na przykład funkcję hamulca aerodynamicznego jednemu z nich i włączać go natychmiast przy zmniejszeniu ciągu przepustnicą. Muszę powiedzieć, że moduł przepustnicy jest dosyć nowatorski i ma szansę zrewolucjonizować rynek joy'ów symulacyjnych. Jak dla mnie, jest rewelacyjny.

A teraz przyszedł czas na zapowiadane narzekanie. Otóż, po pierwsze, joy'a podłącza się do gameportu oraz wpina pomiędzy klawiaturę, a komputer. W dobie wykorzystywania USB, złącza COM i innych nowinek technicznych, takie rozwiązanie wydaje się nieco archaiczne. Szczególnie, że trzeba uważać na zgodność złącz PS/2 i DIN, co może wymagać dokupienia dodatkowej przejściówki. Ale mniejsza o to, ważne że działa. Jednak następna rzecz jest już dla mnie zupełnie niezrozumiała. Otóż GenX posiada, wspomniane już, tryby pracy. Nie można bowiem używać jednocześnie kontrolera widoku z góry, przepustnicy i ośmiu przycisków. Każda z tych funkcji może pracować wyłącznie samodzielnie. Jest to zrozumiałe, gdy wykorzystuje się jedynie przestarzały gameport, ale przy zastosowaniu przelotki przez klawiaturę, nie wiem w czym tkwił problem. Skoro i tak wszystkie rozszerzone funkcje są realizowane poprzez przypisanie im wciśnięć klawiszy na klawiaturze, to dlaczego nie mogą one działać jednocześnie? Przecież na klawiaturze jest ponad sto przycisków, więc nie istnieje możliwość powstania konfliktów. Dlaczego QuickShot zastosował takie rozwiązanie? Tego się pewnie nigdy nie dowiemy.

Pomimo drobnych niedogodności, GenX 700 jest niesamowitym joy'em. Precyzja wykonania, bogactwo funkcji i przede wszystkim ten rewelacyjny moduł przepustnicy stanowią o świetnych wrażeniach z grania. Ten model można gorąco polecić wszystkim prawdziwym fanom symulatorów. ■

QuickShot GenX 700 Cena (z VAT): 200 zł
Dostarczył: Megabajt 01-793 Warszawa, ul. Rydygiera 8 tel. (0-22) 633-11-99, fax 639-86-06
www.megabajt.waw.pl www.quickshot.com

Creative Encore Dxr2

Czytnik idealny, bo DVD

Standard DVD, następca bardzo leciwej już normy, dzięki której powstał krążek CD, rodził się długo i w ciężkich bólach. Wydaje się jednak, że jego męczarnie już się skończyły. Wszystko co trzeba zostało unormowane, a nowe urządzenia są w pełni funkcjonalne.

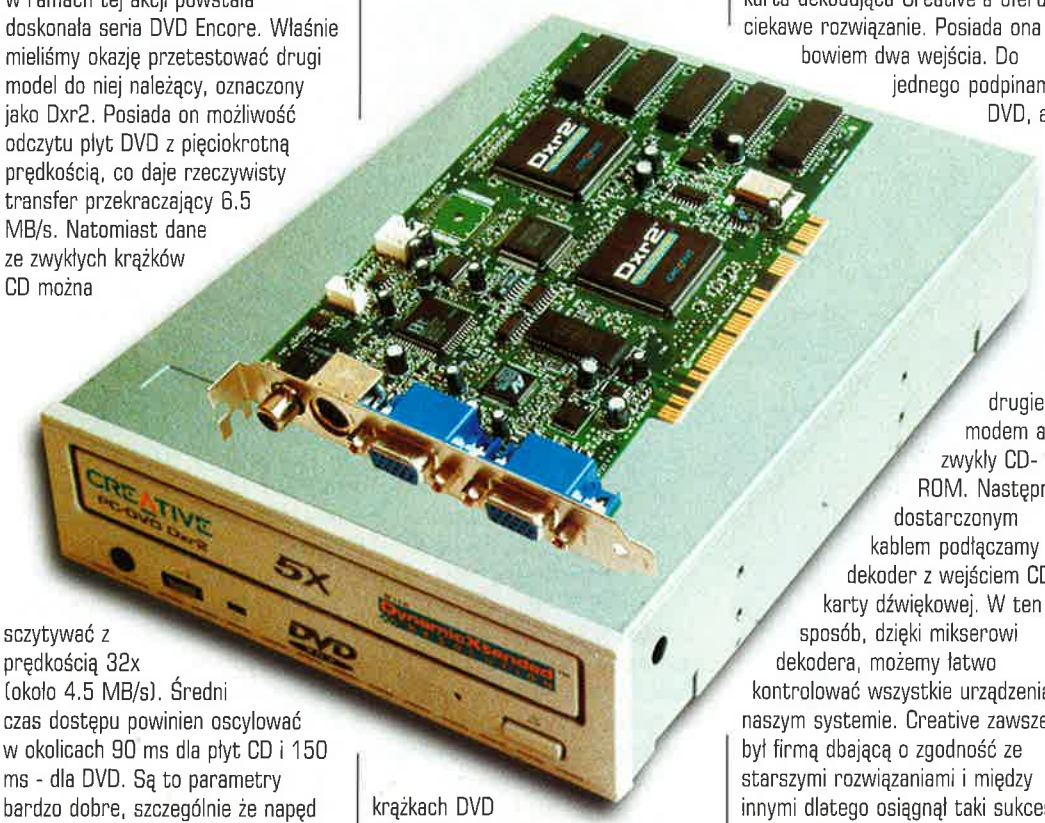
ŁUKASZ NOWAK

Właśnie wchodzi do sprzedaży kolejna generacja czytników DVD o pięciokrotnej prędkości. Nowe modele, a nierzadko nowi producenci wyrastają na naszych oczach jak grzyby po deszczu. Ciężko jest już znaleźć sklep komputerowy, który w swoim podstawowym cenniku nie umieszczałby czytników DVD.

Firma Creative od pewnego czasu postanowiła systematycznie poszerzać swoją ofertę (kiedyś, dawno temu produkowali prawie wyłącznie karty dźwiękowe) i właśnie w ramach tej akcji powstała doskonała seria DVD Encore. Właśnie mieliśmy okazję przetestować drugi model do niej należący, oznaczony jako Dxr2. Posiada on możliwość odczytu płyt DVD z pięciokrotną prędkością, co daje rzeczywisty transfer przekraczający 6.5 MB/s. Natomiast dane ze zwykłych krążków CD można

sczytywać z prędkością 32x (około 4.5 MB/s). Średni czas dostępu powinien oscylować w okolicach 90 ms dla płyt CD i 150 ms - dla DVD. Są to parametry bardzo dobre, szczególnie że napęd współpracuje z interfejsem ATAPI. Urządzenie Creative'a potrafi odtwarzać praktycznie wszystkie standardy, w których kiedykolwiek zapisywano płyty CD. Włącznie z nagrywalnymi CD-R, które miały być zaporą nie do przejścia dla czytników DVD. Okazało się, że każda zapora jest tylko kwestią czasu. Z pozostałych właściwości technicznych należy jeszcze wymienić cyfrowe wyjście CD-Audio. Można je wykorzystać do podłączenia napędu do większości dobrych kart dźwiękowych (np. Sound Blaster Live Value), aby uzyskać doskonałą jakość dźwięku z płyt bez żadnych analogowych zakłóceń.

Drugą, ważną częścią pakietu Creative'a jest karta dekodująca standard MPEG-2. Dzięki niej możliwe jest oglądanie filmów zapisanych na



krążkach DVD niezależnie od sprzętu, jakim dysponujemy. Jest to urządzenie PCI, co gwarantuje wysoką wydajność i niskie obciążenie procesora (filmy można bez problemów oglądać na Pentium 100). Wpina się ją, podobnie jak akcelerator Voodoo, pomiędzy kartę graficzną, a monitor. Możliwe jest także wyświetlenie obrazu na zwykłym telewizorze. Służą do tego dwa złącza: chinch i s-video. Na karcie znalazło się jeszcze wiele złącz, które mogą uratować użytkowników wielu, starszych kart dźwiękowych. Otóż napęd DVD wyprowadza także głos. Starsze karty nie potrafią obsługiwać wielu urządzeń wewnętrznych i trzeba by się zdecydować, czy chcemy słuchać CD-Audio, czy ścieżki dźwiękowej filmu. Oczywiście, nowsze karty (wszystkie PCI i niektóre ISA) mają kilka złącz wejściowych i nie ma problemu. Dla starszych urządzeń, karta dekodująca Creative'a oferuje ciekawe rozwiązanie. Posiada ona bowiem dwa wejścia. Do jednego podpinamy DVD, a do drugiego modem albo zwykły CD-ROM. Następnie dostarczonym kablem podłączamy dekoder z wejściem CD karty dźwiękowej. W ten sposób, dzięki mikserowi dekodera, możemy łatwo kontrolować wszystkie urządzenia w naszym systemie. Creative zawsze był firmą dbającą o zgodność ze starszymi rozwiązaniami i między innymi dlatego osiągnął taki sukces. W kwestii dźwięku jest jeszcze jedna ciekawa sprawa: dekoder posiada cyfrowe wyjście SP-DIF (dla zainteresowanych, skrót ten oznacza "Sony, Philips - Digital InterFace). Dzięki temu można go cyfrowym kanałem podłączyć do dobrej karty dźwiękowej lub do zewnętrznego dekodera standardu Dolby Digital (dawniej AC-3). Dzięki temu możliwe będzie odtwarzanie filmów z zapisanymi kilkoma ścieżkami dźwiękowymi Surround, co daje wręcz niewyobrażalne wrażenie otaczającego słuchacza ze wszystkich stron dźwięku. Kiedy pierwszy raz usłyszałem ten efekt (jeszcze z płyty Laser Disc) po prostu... odpadłem. A cyfrowa wersja standardu (Dolby Digital) jeszcze to wszystko spotęgowała. Uwierzcie mi, to co oferują tanie głośniki czy jeszcze tańsze karty dźwiękowe pod nazwą Surround nie ma nic wspólnego z prawdziwym dźwiękiem przestrzennym. Dopiero wykorzystanie 5 lub 6 głośników z dodatkowymi subwooferami oraz osobno zapisanymi ścieżkami audio może dawać efekt porównywalny z rzeczywistością. Do takich rozwiązań jest także przygotowany produkt Creative'a, co pozwoli jego użytkownikowi długo cieszyć się ze swojego nabytku.

Ostatnim, choć nie mniej ważnym elementem całego kompletu, jest oprogramowanie. Tutaj jak zwykle w produktach Creative nie można się absolutnie do niczego przyczepić. Świetny i bogaty w funkcje panel sterujący oraz odtwarzacz filmów z płyt DVD dają pełną kontrolę użytkownikowi. Są przy tym estetyczne, proste i wygodne w obsłudze. Dodatkowo należy też wspomnieć o ciągle uaktualnianych sterownikach i elementach oprogramowania, które można na bieżąco ściągnąć ze strony WWW producenta.

Cóż, Creative Encore Dxr2 jest produktem bez skazy. No może cena wciąż jest nieco zbyt wysoka. Ale tak jest zawsze z nowymi i technologicznie doskonalymi produktami. Według mnie, ten napęd jest wszystkim, czego można wymagać od czytnika DVD. Osobiście czekam tylko na wersję SCSI, ale to już jest moje osobiste skrzywienie. ■

Creative PC-DVD Encore Dxr2 Cena (z VAT): 1200 zł
Dostarczył: Ab S.A. ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00
www.ab.pl www.soundblaster.com

Diamond Monster Sound MX300

Profesjonalizm wraca do łask

Karta dźwiękowa staje się ostatnio jednym z kluczowych elementów komputera osobistego. Szczególnie jeżeli ma on być wykorzystywany do gier lub multimediów. Dlatego do łask wracają markowe urządzenia nieco droższe, ale oferujące bardzo rozbudowany zakres funkcji. W pewnym momencie zostały one wyparte przez tanie, nic nie warte brzęczki, które urągały słowu dźwięk. Na szczęście sytuacja się zmienia, a najlepszym na to dowodem jest Diamond Monster Sound MX300.

ŁUKASZ NOWAK

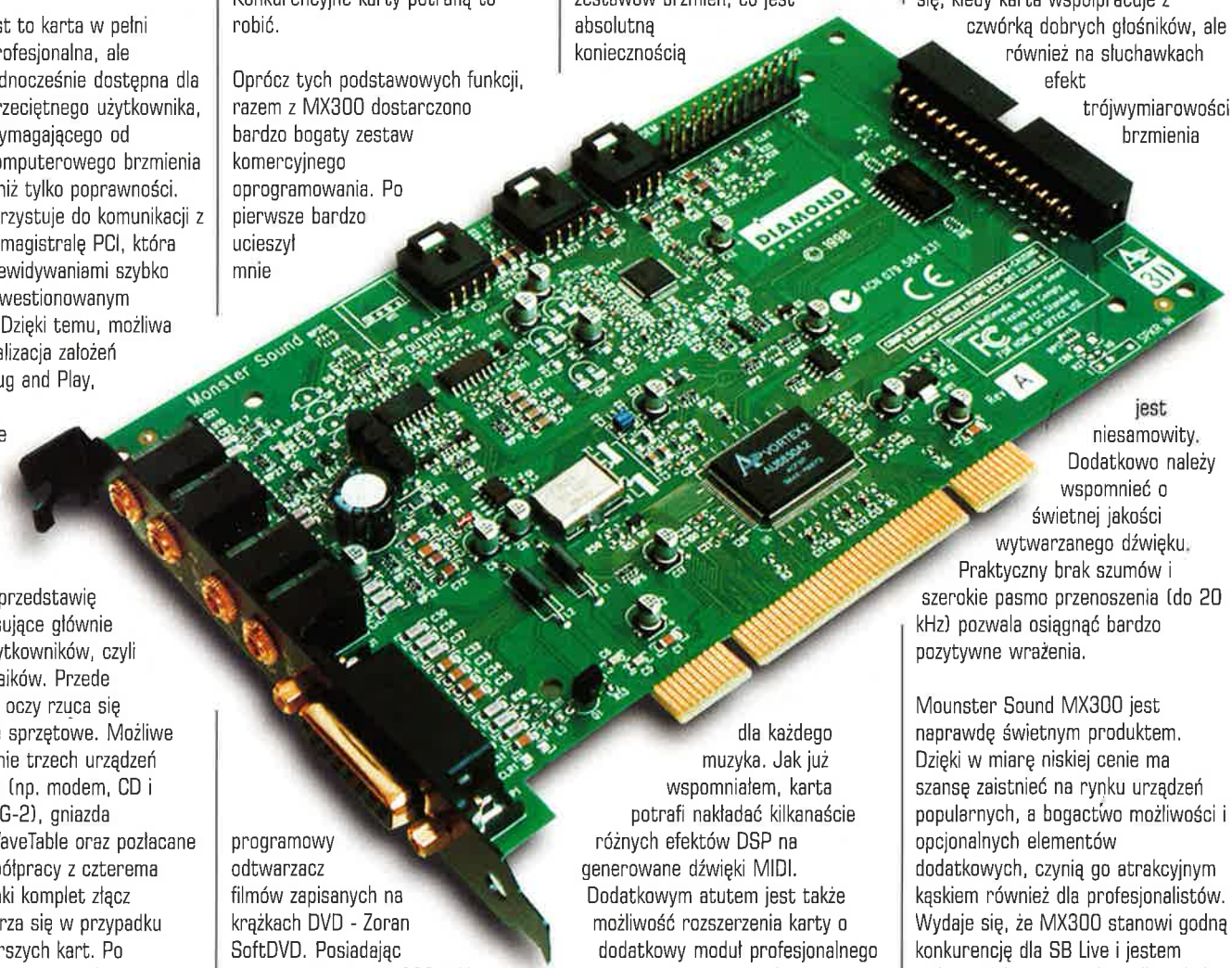
Jest to karta w pełni profesjonalna, ale jednocześnie dostępna dla przeciętnego użytkownika, wymagającego od komputerowego brzmienia nieco więcej niż tylko poprawności. MX300 wykorzystuje do komunikacji z komputerem magistralę PCI, która zgodnie z przewidywaniami szybko stała się niekwestionowanym standardem. Dzięki temu, możliwa jest pełna realizacja założeń standardu Plug and Play, a także wprowadzenie sprzętowego wspomagania aplikacji dźwiękowych.

Na początek przedstawię cechy interesujące głównie większość użytkowników, czyli muzycznych laików. Przede wszystkim, w oczy rzuca się rozbudowanie sprzętowe. Możliwe jest podłączenie trzech urządzeń zewnętrznych (np. modem, CD i dekoder MPEG-2), gniazda rozbudowy WaveTable oraz pozłacane złącza do współpracy z czterema głośnikami. Taki komplet złącz nieczęsto zdarza się w przypadku tańszych i gorszych kart. Po bezproblemowym zainstalowaniu sterowników i oprogramowania, czeka nas miła niespodzianka. Otóż program konfiguracyjny oferuje wiele ciekawych i użytecznych dla każdego funkcji. Oprócz typowo konfiguracyjnych parametrów (jak np. liczba głośników czy liczba kanałów audio) znalazło się w nim także miejsce na estetyczny panel wyświetlający informacje o odtwarzanym dźwięku oraz dziesięciopasmowy, sprzętowy equilizer. Pozwala on na ustawianie dowolnej charakterystyki dźwięku z dosyć dużą dokładnością. Posiada on kilka zapisanych szablonów ustawień, ale można także ręcznie zmieniać wartości dla poszczególnych częstotliwości dźwięku. Oprócz tego, program konfiguracyjny oferuje także obsługę kilkunastu filtrów DSP. Niestety są one dostępne tylko dla generowanych brzmień MIDI, a nie dla każdego źródła dźwięku. Konkurencyjne karty potrafią to robić.

Oprócz tych podstawowych funkcji, razem z MX300 dostarczono bardzo bogaty zestaw komercyjnego oprogramowania. Po pierwsze bardzo ucieszył mnie programowy odtwarzacz filmów zapisanych na krążkach DVD - Zoran SoftDVD. Posiadając procesor Pentium II 300 MHz lub szybszy, bez problemu można odtwarzać filmy bez dodatkowej karty dekompresora MPEG-2. Pozwala to zaoszczędzić kilkaset złotych, a nie wpływa na jakość wyświetlanego obrazu. Oprócz tego pakietu, na krążku znalazły się też programy do odtwarzania i edycji wszelkiego rodzaju dźwięków, a także porządny mikser.

A teraz przyszła pora na sprawy interesujące profesjonalistów. Dla każdego muzyka podstawowym parametrem charakteryzującym każdą kartę dźwiękową jest liczba głosów MIDI. MX300 może ich obsługiwać aż 320. Jest to niekwestionowany rekord i trzeba sporej inwencji twórczej, żeby wykorzystać takie możliwości. Co więcej, nie mogło się obejść bez mechanizmu programowego podmieniania próbek. Możliwe jest tworzenie lub kupienie gotowych zestawów brzmień, co jest absolutną koniecznością dla każdego muzyka. Jak już wspomniałem, karta potrafi nakładać kilkanaście różnych efektów DSP na generowane dźwięki MIDI. Dodatkowym atutem jest także możliwość rozszerzenia karty o dodatkowy moduł profesjonalnego syntezatora wraz z własnym bankiem pamięci RAM przeznaczonej na próbki. Wszystkie te opcje stanowią o potencjalnej atrakcyjności MX300 także dla muzyków (choć przeznaczony jest głównie na rynek popularny). Dzięki sporym możliwościom rozbudowy, można uzyskać całkiem dobrą kartę dla profesjonalnego muzyka. A i jeszcze jedno, MX300 potrafi odtwarzać do 96 ścieżek dźwięku cyfrowego jednocześnie. Taki wielościeżkowy magnetofon cyfrowy kosztuje zazwyczaj o wiele więcej niż jakakolwiek karta dźwiękowa.

Co jednak pozostaje dla typowych graczy? No chyba świetny dźwięk przestrzenny. MX300 jest zgodny ze standardami DirectSound 3D, A3D oraz A3D 2.0. Dzięki procesorowi Aureal Vortex 2, otaczające gracza brzmienie pozwoli zbliżyć się do idealnego odwzorowania realności. Oczywiście najlepsze efekty osiąga się, kiedy karta współpracuje z czwórką dobrych głośników, ale również na słuchawkach efekt trójwymiarowości brzmienia jest niesamowity. Dodatkowo należy wspomnieć o świetnej jakości wytwarzanego dźwięku. Praktyczny brak szumów i szerokie pasmo przenoszenia (do 20 kHz) pozwala osiągnąć bardzo pozytywne wrażenia.



Mounster Sound MX300 jest naprawdę świetnym produktem. Dzięki w miarę niskiej cenie ma szansę zaistnieć na rynku urządzeń popularnych, a bogactwo możliwości i opcjonalnych elementów dodatkowych, czynią go atrakcyjnym kąskiem również dla profesjonalistów. Wydaje się, że MX300 stanowi godną konkurencję dla SB Live i jestem ciekawy, jak potoczy się walka między nimi. ■

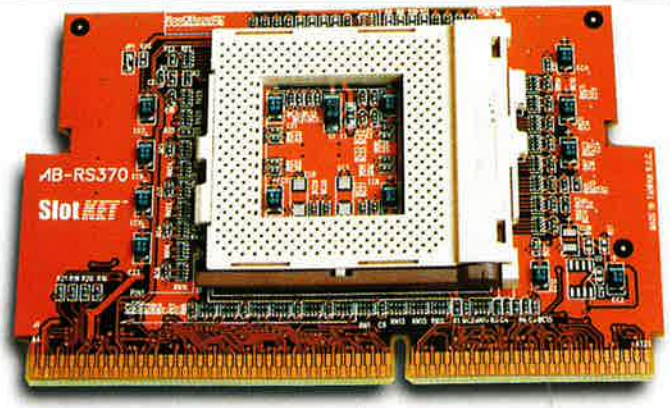
Diamond Monster Sound MX300 Cena (z VAT): 350 zł
Dostarczył: Cadena Systems ul. Poznańska 15 62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0-61) 817 30 22 fax (0-61) 817 30 50
www.cadena.com.pl www.diamondmm.com

Abit SlotKEY RS-370

Koniec "przejściowych" kłopotów

Czasami współczuję wielkim monopolistom. Starają się jak mogą, żeby wyciągnąć jeszcze więcej kasy od klientów, robią dziwne, nieobliczalne rzeczy, wymyślają coraz to nowe zabezpieczania, a tu i tak zawsze znajdzie się ktoś, kto wszystko to obejdzie i za niewielkie pieniądze pozwoli użytkownikom oszczędzić nieco kosztem wielkich gigantów rynku.

J-L-P



Właśnie takim dziwnym posunięciem była zmiana sposobu montażu procesorów Intel Celeron. Od pewnego czasu strategia największego producenta CPU dla komputerów osobistych zakładała, że wszystkie nowe Celerony będą wykorzystywały złącze o nazwie Socket 370. Pozwoliłoby to na zarobienie dodatkowych (wcale nie małych) pieniędzy na produkcji nowych modeli płyt głównych. Tymczasem wszystkie Celerony są w istocie lekko zmodyfikowanymi procesorami Pentium II. Dlatego mogą one bez problemu współpracować ze wszystkimi płytami wyposażonymi w Slot 1. Ten standard już się upowszechnił, ceny takich płyt są już na dosyć niskim poziomie, więc Intel postanowił tak zamieszać, żeby trzeba było przestawiać wszystkie linie produkcyjne, co w efekcie podniosłoby koszty, a zarazem zyski światowego potentata. Oczywiście wszystko z kieszeni niczemu nie winnych użytkowników.

Na szczęście ktoś rozsądny wpadł na pomysł ominięcia rygorów Intela. Otóż firma Abit wyprodukowała specjalną przejściówkę, dzięki której można montować procesory Celeron Socket 370 w płytach ze złączem Slot 1. Dzięki temu możliwe stanie się stosowanie nowych Celeronów we wszystkich płytach z chipsetami LX, EX, BX lub analogicznymi. Pozwoli to zaoszczędzić kilka, a może nawet kilkaset złotych końcowemu klientowi, a poza tym umożliwi w przyszłości wymianę na Pentium II bez konieczności wymiany płyty, a co za tym idzie dodatkowych kosztów.

Obsługa tej podstawki jest dziecinnie prosta. Wystarczy włożyć Celerona w gniazdo na kupionej płytce, a następnie zamontować całość w gnieździe Slot 1. Nie trzeba przestawiać żadnych zworek, dołączać kabelków ani wykonywać innych, skomplikowanych czynności. W komplecie dostarczono oczywiście odpowiedni zestaw uchwytów do montażu przejściówki, dzięki którym będzie ona stabilna w gnieździe.

Taka przejściówka to drobiazg bardzo przydatny. Jego główną zaletą jest oczywiście możliwość zastosowania tej samej płyty do wszystkich procesorów Intela. Nawet jeżeli nie będzie to rozwiązanie o wiele tańsze przy zakupie nowej płyty, w przyszłości może przynieść spore oszczędności. ■

Abit SlotKEY RS-370 Cena (z VAT): 65 zł
Dostarczył: BIOS 02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38, fax 662-10-77
www.bios.com.pl www.abit.com.tw

JUŻ 2 LATA !!!
wirtualny sklep HBZ
http://www.hbz.com.pl/sklep
KOMPUTERY
NAMIOTY
MAMY URODZINY !!!
AGD
NASZE PRZEBOJE
ZRÓB ZAKUPY BEZ WYCHODZENIA Z DOMU
FILM I KSIĄŻKA
TV, RADIO, TXT i nie tylko
TO WSZYSTKO W JEDNEJ KARCIE
VIDEO HIGHWAY XTREME
Najbardziej uniwersalna karta na rynku
CZEKAJĄ NA CIEBIE WSPANIAŁE PREZENTY
VIDEO KONFERENCJA
ZESTAWY DO WIDEOKONFERENCJI
GRY I PROGRAMY
już od 420,- zł
FOTOGRAFIA
NIEPRAWDOPODOBNA PROMOCJA
ODTWARZACZY DVD
RTV
PONAD 800 APARATÓW I AKCESORIÓW FOTOGRAFICZNYCH
CANON OLYMPUS LEICA
POLAROID HANIMEX VIVITAR
LORNETKI LUNETY LUPY

CTX CD-36s, CD-40s

Dwa czytniki, jedno oblicze

No i mam! Dochrapałem się. Właściwie sam się o to prosiłem. Wpadłem na genialny pomysł, żeby napisać nieco dłuższy tekst o napędach CD-ROM i teraz siedzę jak "ta głupia" z czytnikiem w ręku i coraz bardziej jestem na siebie zły. Nie mogę wykrztusić z siebie ani jednego słowa. Owszem mógłbym napisać tekst na ćwierć strony, który niczego nowego by nie wnosił, ale trudno, raz się rzekło, będzie sporo na temat czytników. Najgorsze jest to, że muszę napisać w taki sposób, aby zaciekawić Ciebie, czytelniku. Problem zaiste niebanalny.

J-L-P

Otóż pojawiły się w redakcji dwa modele czytników CD firmy CTX. Tak, tej samej co monitory. Świat idzie do przodu, a na rynku zaczynają liczyć się wyłącznie olbrzymie korporacje produkujące wszystko, co się tylko da. Chcąc do nich dołączyć CTX proponuje dwa napędy plasujące się w absolutnej czołówce dostępnych obecnie urządzeń. Posiadają one nominalną prędkość 36x oraz 40x. Przypominam sobie, jak nieprzekraczalną granicą miało być 12x. To były czasy. Teraz już właściwie trudno rozróżnić, który napęd wiruje z prędkością 32x, a który z 40x. Chociaż jest jedna, dosyć poważna różnica - czas dostępu, ale o tym później.

Obydwa urządzenia podłącza się poprzez interfejs ATAPI. Oznacza to, że można je wykorzystywać, posiadając praktycznie dowolną płytę (nawet niektóre 486 miały przecież wbudowany odpowiedni kontroler). Dzięki temu nie trzeba martwić się o dodatkowe urządzenia, dodatkowo zwiększające koszt. Oczywiście CD-ROMy umożliwiają podłączenie ich jako Master lub Slave. Dla niezorientowanych dodam, że w zasadzie nie ma różnicy pomiędzy nimi, trzeba tylko pamiętać, aby na jednej taśmie (kablu danych) znajdowały się urządzenia pracujące w różnych trybach. Polecane jest także, jeśli to możliwe, umieszczenie twardego dysku i czytnika CD na oddzielnych kanałach IDE. Obecnie podłączenie obu na jednej taśmie nie stanowi już większego problemu (kiedyś potrafiło mocno spowolnić cały komputer), ale ostrożności nigdy nie za wiele. Dodatkowe funkcje, o których trzeba pamiętać przy podłączaniu napędu, to przede wszystkim przewód CD-Audio. Służy on do przesyłania muzyki z płyt do karty dźwiękowej. Urządzenia CTX oprócz standardowego, analogowego wyjścia, posiadają także złącze cyfrowe. Pozwala ono na transmisję danych do karty bez żadnych zakłóceń i zniekształceń. Takie rozwiązanie potrafi znacznie poprawić jakość odtwarzanej muzyki.

Oczywiście trzeba mieć do tego przyzwoitą kartę dźwiękową (np. Sound Blaster Live Value) oraz choćby średniej jakości zestaw nagłaśniający. Pewnie, że na małych głośniczkach charczenie będzie brzmieć podobnie, ale już na przyzwoitej klasy miniwieży różnica będzie zauważalna. Do tego niektóre karty potrafią wyprowadzić dalej cyfrowy sygnał poprzez złącza SP-DIF do porządnego wzmacniacza. Prawdziwy fan muzyki z dużym mieszkaniem i grubym portfelem może osiągnąć bardzo wiele dzięki takiemu jednemu, małemu złączu. Nieprawdaż? Oczywiście można także wyprowadzić dźwięk w standardowy, analogowy sposób. Służy do tego, oprócz wewnętrznego złącza, zewnętrzne wyjście słuchawkowe. Obok niego znajduje się potencjometr, regulujący głośność (poprawniej: natężenie sygnału; przepraszam za moje elektroniczne dewiacje). Kolejnym przydatnym w słuchaniu muzyki z płyt CD mechanizmem jest sprzętowy odtwarzacz. Nie jest to już funkcja spotykana we wszystkich napędach i dlatego warto o niej wspomnieć. Umożliwia ona rozpoczęcie odgrywania muzyki poprzez wciśnięcie jednego przycisku. Nie trzeba mieć zainstalowanego żadnego oprogramowania ani nawet systemu operacyjnego. Wystarczy, żeby napęd miał zasilanie. Tym samym przyciskiem można także przeskoczyć do następnego utworu. Zawsze brakowało mi możliwości powrotu do poprzedniej piosenki, ale pewnie się czepiam.

Na koniec zostały sprawy programowe. Otóż w większości czytników ATAPI nie należy się zbytnio przejmować sterownikami. Wszystkie porządne (a czasami także mniej porządne ;-) systemy operacyjne potrafią bez problemu obsłużyć takie urządzenia. Pewne problemy pojawiają się w DOSie (hej, czy ktoś jeszcze pamięta takie coś jak DOS?), ale wszystkie potrzebne pliki wraz z instalatorem znalazły się na dołączonej dyskietce. Skoro mówimy już o dołączonych do napędu elementach, to trzeba wspomnieć o przewodzie CD-Audio (szkoda, że tylko analogowym) oraz o komplecie śrubek. Brakuje troszkę taśmy transmisyjnej, ale można ją dokupić w każdym sklepie.

No i proszę, udało się. Jakimś cudem dobrnęliśmy do końca tego pasjonującego tematu. Ale to pewnie dlatego, że napędy CTX były tak wdzięcznymi obiektami. Nie uciekały na drzewa, nie gryzły, a nawet nie warczały. Dobry czytnik pozna przyjaznego człowieka i zamerda do niego ogonkiem ... Poważnie mówiąc, urządzenia CTX są bardzo przyzwoite, a dzięki rozsądnej cenie powinny zainteresować wielu użytkowników. Nie znajdując żadnych poważnych zastrzeżeń, mogę oba modele polecić wszystkim czytelnikom. Bye. ■

CTX CD-40s Cena (z VAT): 250 zł
CTX CD-36s Cena (z VAT): 200 zł
Dostarczył: Ab S.A. ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00 www.ab.pl www.ctx.com.tw

Saitek

Saitek X36

System Lotniczy

Nazwany tak po przeprowadzonych eksperymentach lotniczych NASA, rozbudowany po badaniach nad nową techniką kontroli samolotów. To najlepszy produkt do symulacji lotniczych na PC przyszłego tysiąclecia.

Łatwy w użyciu interfejs pod Windows™

... i wiele innych doskonałych produktów

Cyborg 3 Digital Pad – zapewnia komfort w użytkowaniu, posiada zalety specyficzne dla jego stylu. Jeden pad do wszystkich typów gier – moduł wyboru umożliwia natychmiastowe przełączanie trybu gier: arcade, wyścig, symulacja.

CYBORG 3D Stick – Ergonomia i kształt zapewnia niedoścignięty komfort w użytkowaniu. Jest tak skonstruowany, że idealnie dopasuje się do dłoni lewo i prawo ręcznych graczy. Precyzja i dokładność zapewnia wspaniałą zabawę.

R4 Racing Wheel – najnowocześniejsza kierownica spośród wszystkich istniejących na rynku. Dzięki autentycznemu wyglądowi, ergonomice i funkcjom umożliwia wiele godzin przyjemnej jazdy. (Dostępna również wersja z Force Feedback)

PC Dash – graficzny pad poleceń. Doskonałe rozwiązanie w dziedzinie kontroli gier, które dzięki niemu są wygodniejsze w użyciu, nawet jeśli korzystają z dużej liczby klawiszy funkcyjnych. Używa intuicyjnego panelu graficznego.

DYSTRYBUCJA I SPRZEDAŻ

LANSER – My wiemy co jest grane!

Saitek™

„LANSER" 82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel.: (0-55) 233-59-44, fax: (0-55) 233-93-65
Proszę o przysłanie katalogu firmy Saitek

Imię.....
Nazwisko.....
Miejscowość.....
ulica.....
Kod poczt.....

Dysan MX2000, MX3000

Co dwie klawiatury, to nie jedna

Klawiatura jest urządzeniem wydawałoby się prostym i właściwie nieskomplikowanym. Można poprawiać jakość wykonania klawiszy, ewentualnie zmieniać kształt, poprawiając parametry ergonomiczne, ale to właściwie wszystko jest kosmetyką. Od wielu lat nie wpro wadzono żadnych poważniejszych zmian. Poza dwoma klawiszami funkcyjnymi Windows 95, klawiatura przetrwała w prawie niezmienionej postaci od czasów komputerów 286. Pora to zmienić.

J-L-P

Do takiego wniosku doszła firma Dysan, która specjalizuje się w drobnych, acz użytecznych usprawnieniach domowych pecetów. Niedawno wprowadziła na rynek dwa nowe modele klawiatur: MX2000 i MX3000. Są to urządzenia z pozoru niewiele różniące się od tradycyjnych

konstrukcji, ale po chwili dogłębniejszego oglądania, na jaw wychodzą ciekawe i dosyć nowatorskie usprawnienia.

Na pierwszy rzut poszła prostsza wersja - MX2000. Po rozpakowaniu pudełka bardzo ucieszyłem się na widok szparek kryjących za sobą pewne membranowe urządzenie. Z okrzykiem "głośnik" na ustach zacząłem biegać dookoła. Niestety moja euforia została brutalnie zneutralizowana po przeczytaniu pierwszej strony instrukcji. Okazało się, że urządzenie jest wprawdzie membranowe, ale nazywa się mikrofon. I to mnie strasznie zdeprymowało.

Już myślałem, że ktoś wpadł na coś, czego mi zawsze brakowało. Od dawna chciałem mieć głośniki komputerowe, które nie zajmowałyby miejsca. Montaż ich w klawiaturze pozwoliłby to osiągnąć. Nieważne jak bardzo by trzeszczały i zniekształcały, ale żeby były. Moje skryte marzenia niestety jeszcze się nie spełniły. Klawiatura Dysana posiada mikrofon, który dla wielu osób może okazać się przydatny. Ano można przecież wykorzystywać komputer jako głośno mówiący telefon albo dyktafon, albo co kto jeszcze lubi. Do takich celów wbudowany mikrofon może okazać się niezastąpiony. Ale w ogólnej ocenie, sam mikrofon to drobiazg. Najważniejszym bowiem udogodnieniem klawiatury jest zestaw klawiszy programowalnych. Za pomocą specjalnego oprogramowania możliwe jest przypisanie dowolnych funkcji kilkunastu klawiszom z bloku numerycznego. Zakres wybieralnych czynności zawiera wykonywanie programów (np. odpalenie domyślnej przeglądarki WWW), regulację głośności miksera, sterowanie odtwarzaczem plyt kompaktowych i wiele innych. Oczywiście nie traci się przez to możliwości tradycyjnego wykorzystania bloku numerycznego. Sprawa załatwiana jest w bardzo prosty sposób. Otóż specjalny, dodatkowy przycisk włącza lub wyłącza rozszerzone funkcje. Nie trzeba do tego wykorzystywać oprogramowania, więc czynność jest bardzo szybka. Kiedy chcemy wykonać przypisane operacje, wciskamy klawisz, a kiedy potrzebujemy skorzystać z liczb, wciskamy go ponownie. Dzięki temu osiągnięto efekt zwiększenia liczby przycisków, bez faktycznego jej zwiększania. Można wykonywać wiele dodatkowych akcji, a klawiatura nie jest ani o centymetr większa. Skoro już mowa o kształcie, to trzeba wspomnieć, że MX2000 posiada zdejmowaną podkładkę pod nadgarstki, która może spodobać się wielu osobom. Jeszcze jednym pozytywnym aspektem klawiatury jest dostarczenie odpowiedniej przejściówki, dzięki której można urządzenie podłączyć zarówno poprzez tradycyjne złącze DIN jak i PS/2.

Drugim modelem w ofercie Dysana jest MX3000. Tutaj idea zmian poszła w nieco innym kierunku. Po pierwsze, nie ma wbudowanego mikrofonu. Po drugie, kształt klawiatury został mocno zmodyfikowany, aby osiągnąć lepsze parametry ergonomiczne. Jednak pozostał podstawowy element: programowalne klawisze. Funkcja ta wygląda niemal identycznie jak w przypadku MX2000. Poprawiona ergonomia została osiągnięta dzięki kilku elementom.

Po pierwsze złamanie klawiatury w pół (bez możliwości regulacji kąta nachylenia) oraz podniesienie całej konstrukcji i uformowanie trójwymiarowego profilu urządzenia. Dodatkowo pojawiły się także zamocowane na stałe podkładki pod nadgarstki, rozdzielona na pół spacja, co pozwala zmniejszyć wymaganą siłę nacisku, a także diody informacyjne w środku klawiatury. Wszystkie te usprawnienia są tylko dodatkami poszerzającymi podstawową zaletę obu modeli - programowalne klawisze. Można dzięki nim wybrać, czy wolimy wersję o tradycyjnym, czy ergonomicznym kształcie. Wszystkie pozostałe cechy są w obu modelach bardzo zbliżone.

Nowe klawiatury Dysana są ciekawą propozycją dla osób poszukujących nowych, lepszych urządzeń wejścia. Dzięki nowym funkcjom oraz profilowaniu wiele osób powinno znaleźć rozwiązanie swoich problemów. ■

Dysan MX2000 Cena (z VAT): 120 zł
Dysan MX3000 Cena (z VAT): 135 zł
Dostarczył: Ab S.A. ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00 www.ab.pl

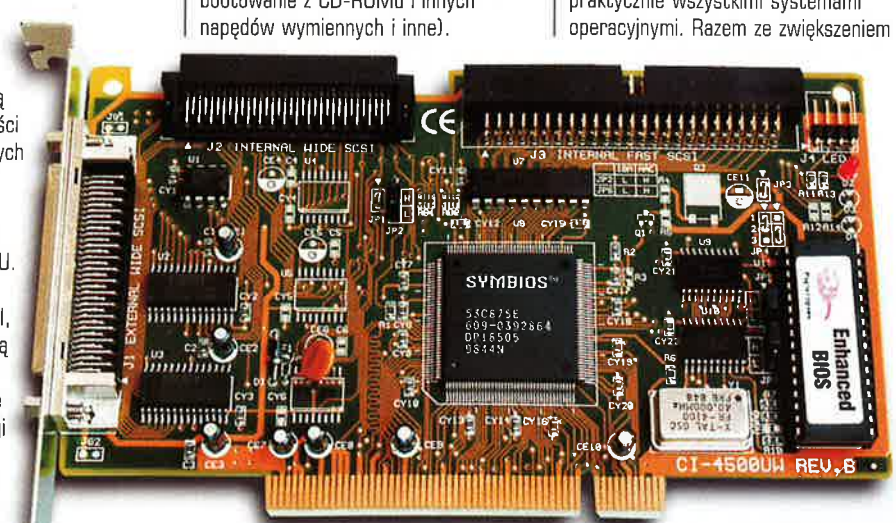
Centos CI-2500U, CI-4500UW

SCSI dla początkujących

Od pewnego czasu staram się zaproponować Wam, drodzy czytelnicy, szersze i nieco bardziej przychylne spojrzenie na standard SCSI. Osobiście uważam, że jest on o wiele lepszy i wydajniejszy od ATAPI, a pogląd o nierealnie wysokiej cenie - mocno przesadzony. Owszem, ATAPI jest tańsze, ale według mnie zalety SCSI są na tyle istotne, że warto wydać dla nich dodatkowe pieniądze. W tym tekście postaram się przytoczyć kolejne argumenty przemawiające za poparciem tej tezy.

ŁUKASZ NOWAK

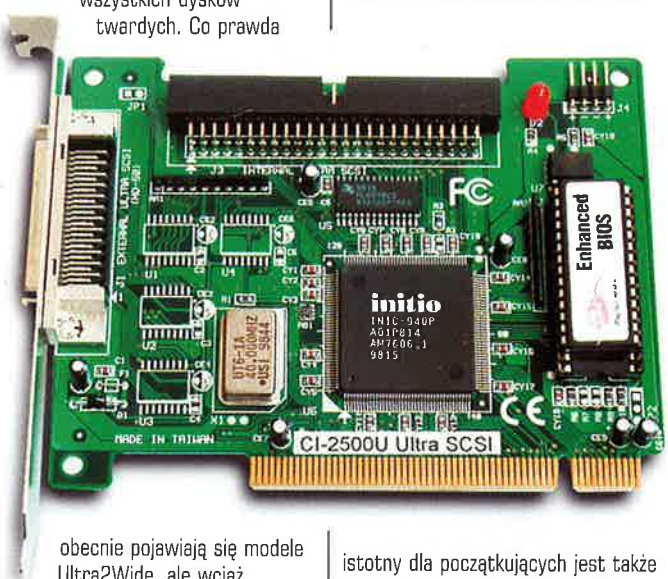
Otóż pierwszym, negatywnym aspektem wykorzystania SCSI, jaki zazwyczaj się przytacza, jest konieczność posiadania drogiego kontrolera. Właśnie miałem okazję przetestować dwa urządzenia, które obalają ten argument. Zgadza się, aby w ogóle myśleć o zabawie ze SCSI, trzeba mieć kontroler. Ale wbrew powszechnemu przekonaniu, nie musi on być wcale bardzo drogi. Dowodem na to są dwie karty mało znanej firmy Centos. Mało znanej, nie znaczy kiepskiej.
Kontrolery te w zupełności zaspokoją wymagania większości domowych i biurowych użytkowników.



Pierwszy z nich nosi oznaczenie CI-2500U. Jest to niewielkich rozmiarów karta PCI, która oferuje wysoką wydajność, podstawowe funkcje potrzebne do obsługi najszybszych napędów CD-ROM i większości dysków twardych. Ten model kontrolera jest przeznaczony dla osób, które raczej nie chcą kupować dysku SCSI, a bardziej nastawiają się na wymienne pamięci masowe i różnego rodzaju urządzenia zewnętrzne. Ukierunkowanie to pojawia się dlatego, że karta potrafi obsługiwać napędy UltraNarrow SCSI z przepustowością do 20 MB/s. Dla większości nowoczesnych twardzieli są to parametry zbyt słabe, ale żaden CD-ROM, nagrywarka, napęd MOD czy skaner nie przekroczą oferowanych progów. Model ten warto wybrać ze względu na niską cenę oraz pełną wydajność wszystkich urządzeń poza HDD. A dlaczego warto, to już jest zupełnie inna sprawa. Mogę Wam zaręczyć głową, że wszystkie CD-ROMy SCSI będą szybsze od analogicznych modeli ATAPI. Dodatkowo, bardzo dobrze radzą sobie ze zrzucaniem (ripowaniem) muzyki z płyt CD-Audio. Na przykład mój Teac SCSI potrafi zapisywać dźwięk nawet z prędkością 25x, a średnia wypada w okolicach 18x. Żaden napęd ATAPI nie osiągnie takich wyników. Kolejna zaleta SCSI ujawnia się przy skanerach. Czy uwierzycie, że urządzenie tego typu podłączone przez kontroler PCI SCSI może być nawet dwukrotnie szybsze od identycznego modelu z interfejsem LPT? To nie jest oszustwo. Po prostu wszystkie popularne standardy są wolniejsze od SCSI. I mimo że możecie tego nie zauważać, nie mając porównania, to po zmianie kontrolera odczuwa się niesamowite przyspieszenie pracy. CI-2500U jest urządzeniem prostym, ale nie pozbawionym rozbudowanego programu konfiguracyjnego. Można w nim ustalić wiele parametrów kontrolera (np. kontrola parzystości, bootowanie z CD-ROMu i innych napędów wymiennych i inne).

Rzadko spotykanym rozwiązaniem jest automatyczne ustawienie terminacji. Dzięki temu załatwia się praktycznie wszystkie problemy dręczące początkujących użytkowników. Oczywiście nie mogło także zabraknąć takich funkcji, jak formatowanie niskopoziomowe i sprawdzanie fizycznej poprawności nośnika.

Drugim, o wiele bardziej skomplikowanym i droższym kontrolerem jest CI-4500UW. Przede wszystkim posiada on możliwość współpracy z urządzeniami UltraWide, co udostępnia użycie praktycznie wszystkich dysków twardych. Co prawda



obecnie pojawiają się modele Ultra2Wide, ale wciąż stanowią one mniejszość, a poza tym będą również działać z tym kontrolerem. Drugą ważną sprawą jest zastosowanie układu firmy Symbios Logic, którego używają tak znane firmy jak NCR czy Tekram. Gwarantuje on wysoką wydajność i zgodność z praktycznie wszystkimi systemami operacyjnymi. Razem ze zwiększeniem możliwości sprzętowych, pojawiło się także całe mnóstwo nowych opcji w programie konfiguracyjnym. Dzięki nim, profesjonalista może optymalnie skonfigurować swój system. Oczywiście, dla początkującego użytkownika, wszystkie parametry mogą być dobierane automatycznie.

Oba kontrolery zostały dostarczone z pełnym zestawem dodatkowych akcesoriów. Oczywiście podstawową sprawą są sterowniki. Urządzenia bez problemu będą działały ze wszystkimi wersjami systemu Windows (w tym NT), NetWare oraz z kilkoma Unixami (dostarczono także dedykowane sterowniki dla Linuxa). Oprócz tego istotny dla początkujących jest także podstawowy zestaw kabli, który umożliwi podłączenie kilku urządzeń.

Na koniec zostawiłem sobie małą powtórkę z cech SCSI, które według mnie są zaletami nie do pominięcia. Wspominałem już o wydajności, ale to nie wszystko. Każda nagrywarka CD-R będzie zachowywać się lepiej w środowisku SCSI. Ma to olbrzymie znaczenie szczególnie przy czterokrotnej prędkości zapisu, gdzie interfejs ATAPI zaczyna się dławić. Po drugie, do kontrolera SCSI można podłączyć 7 lub 15 urządzeń, co w erze dużej liczby dodatkowych peryferiów może mieć poważne znaczenie. Dodatkowo możliwe jest dokładanie kolejnych kontrolerów, do póki są wolne gniazda SCSI. Zalet jest jeszcze wiele, ale te są chyba najważniejsze dla większości użytkowników.
Dwa kontrolery Centos dowodzą, że za niezbyt wielkie pieniądze można mieć profesjonalne urządzenia, które usprawnią pracę każdego, kto chce sięgnąć nieco dalej niż komputerowa przeciętność. Dzięki niskiej cenie, stanowią one ciekawą propozycję dla rozpoczynających kontakty ze standardem SCSI. ■

Centos CI-2500U	Cena (z VAT): 220 zł
Centos CI-4500UW	Cena (z VAT): 430 zł

Dostarczył: BIOS 02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38, fax 662-10-77 www.bios.com.pl

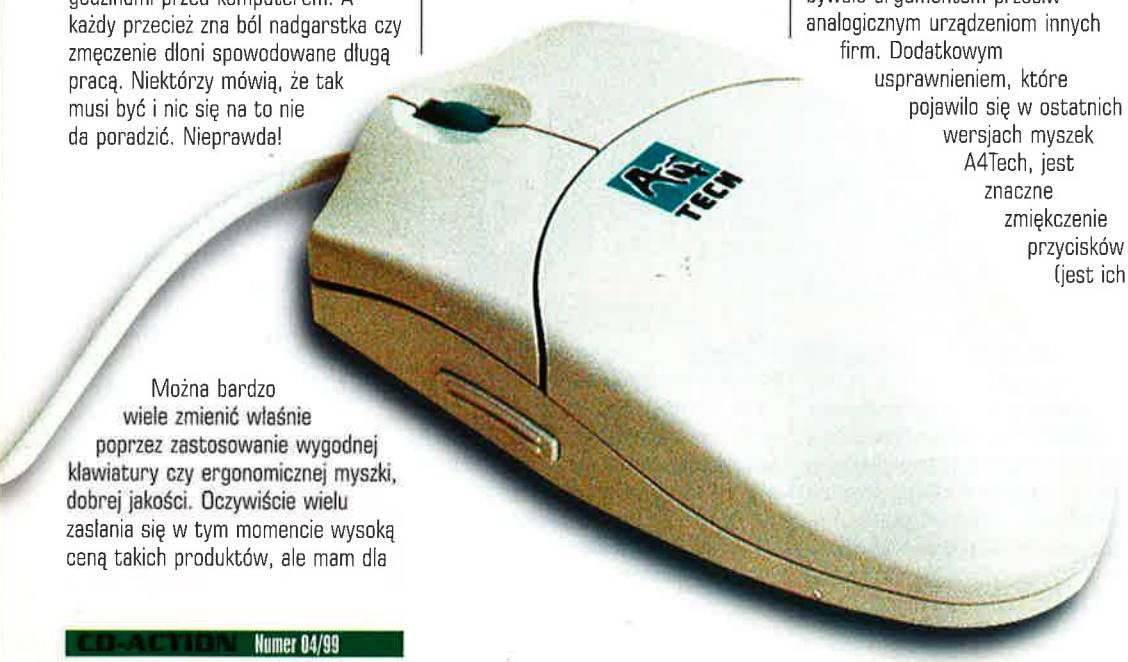
A4Tech SWW-7, WWW-7

Doskonałość za niską cenę

Myszki internetowe stanowią bardzo mocno rozwijającą się grupę urządzeń wskazujących dla komputerów PC. Na rynku pojawiają się coraz nowsze modele "gryzoni" z małymi rolkami niezwykle usprawniającymi pracę. W Polsce bardzo dużą popularność zyskała firma A4Tech. Stało się to między innymi za sprawą wprowadzania nowych, ciekawych rozwiązań, których nie powstydziliby się najwięksi światowi potentaci. Oczywiście dodatkowym atutem tego producenta są niskie koszty, które pozwalają oferować czasami nawet kilkakrotnie niższe ceny za urządzenia w niczym nie ustępujące wyrobom największych światowych firm.

J-L-P

Codziennie spotyka się wielu ludzi, którzy zupełnie nie przejmują się urządzeniami służącymi do sterowania komputerem. Liczy się dla nich przede wszystkim cena i twierdzą, ze nie istnieje żadna różnica pomiędzy dobrą, choć nieco droższą myszką, a najtańszym chłamem bez producenta i jakiejkolwiek gwarancji jakości wykonania. Takie osoby są w niesamowitym błędzie, bowiem ergonomia i jakość myszki, klawiatury czy trackballa ma kolosalny wpływ na wydajność pracy. Wielu z nas musi (lub chce) przesiadywać długimi godzinami przed komputerem. A każdy przecież zna ból nadgarstka czy zmęczenie dłoni spowodowane długą pracą. Niektórzy mówią, że tak musi być i nic się na to nie da poradzić. Nieprawda!



Można bardzo wiele zmienić właśnie poprzez zastosowanie wygodnej klawiatury czy ergonomicznej myszki, dobrej jakości. Oczywiście wielu zasłania się w tym momencie wysoką ceną takich produktów, ale mam dla nich dwie odpowiedzi. Po pierwsze, wydaje mi się, że zdrowie jest najważniejsze w życiu człowieka i warto poświęcić tych kilkadziesiąt złotych, żeby móc mniej męczyć organizm przez sporą część czasu naszej znikomej egzystencji. Po drugie, istnieją firmy takie jak A4Tech, które oferują produkty świetne, za cenę zbliżoną do najniższych spotykanych na rynku. Za najtańszą myszkę trzeba zapłacić kilkanaście złotych, a za o wiele lepszego A4Techa: około czterdziestu. W porównaniu z ceną całego komputera, różnica jest znikoma, a później odczuwa się kolosalną poprawę jakości pracy. Uwaga ta jest skierowana także do wszystkich szefów i rodziców świata: warto poświęcić tych kilkanaście dodatkowych złotych, żeby Wasi pracownicy lub dzieci mogły pracować wygodniej. Pracownicy będą mniej męczyć się w trakcie pracy, a przez to staną się bardziej efektywni, a dzieciom oszczędzi się ryzyka chorób kości itp.

Jeju, jak mnie natchnęło. Właśnie wyprodukowałem jakiś straszliwy manifest ergonomicznej myszki. Może to brzmieć zabawnie, ale sprawa jest całkiem poważna i w żadnym wypadku nie należy jej lekceważyć. Dla poparcia moich słów przedstawię dwa proste (choć tylko pozornie) modele myszek A4Tech, które oferują komfort, ergonomię i wydajność pracy za bardzo rozsądną cenę.

Najprostszym modelem myszki internetowej A4Tech jest NetEasy SWW-7. Posiada ona ciekawy, ergonomiczny kształt. Okazuje się, że profilowanie myszki nie musi zmieniać jej nie do poznania. Wystarczy nadanie odpowiedniego profilu krzywizny i wydłużenie kształtu, aby dłoń i nadgarstek o wiele lepiej się czuły przy współpracy z myszką. Tak właśnie jest w przypadku SWW-7. Kolejnym udogodnieniem, świadczącym o klasie producenta, jest dostarczenie w zestawie specjalnej przejściówki, pozwalającej na dowolny wybór złącza COM (szeregowego) lub PS/2. Taki drobiazg, ale nie uświadczycie go w "bezfirmowych" produktach. Elementem definiującym tzw. internetowość myszki jest rolka do przewijania okienek. Pozwala ona na przesuwanie treści dokumentu bez odrywania dłoni od myszki. SWW-7 posiada jedno takie kółko, którym można przewijać w pionie. Posiada ono miękką, a

nie skokową charakterystykę, co bywało argumentem przeciw analogicznym urządzeniom innych firm. Dodatkowym usprawnieniem, które pojawiło się w ostatnich wersjach myszek A4Tech, jest znaczne zmiękczenie przycisków (jest ich trzy - środkowy znajduje się na lewym boku, pod kciukiem). Do tej pory, wiele osób (między innymi ja) miało pretensje do firmy o zbyt twarde klawisze. Od niedawna wszystko się zmieniło i nic już nie można tym myszom zarzucić.

Kolejnym modelem w ofercie A4Tech, usprawniającym idee rolek przewijających, jest WWW-7. Zasadniczo jest bardzo podobna do SWW-7, ale posiada jedno, drobne usprawnienie (które może być olbrzymim krokiem dla całej ludzkości ;-), a mianowicie ... drugą rolkę. A jakże, skoro można przewijać teksty w pionie, to dlaczego nie robić tego w poziomie. Może w Internecie nie będzie to odgrywało jakiejś przełomowej roli, ale dla grafików z ich AutoCADem czy księgowych z Excellem, pozioma rolka może stać się zbawiennym rozwiązaniem. Obydwie myszki A4Tech są wyposażone w bardzo rozbudowany program konfiguracyjny. Pozwala on na ustawienie całego mnóstwa parametrów. Od przydzielenia dowolnych funkcji czy kombinacji klawiszy trzeciemu przyciskowi, aż do zmiany kierunku czy szybkości przesuwu dla rolek. Możliwe jest także dowolne skonfigurowanie szybkości przesuwu i wielu, wielu innych opcji. Program jest świetnie napisany, nie sprawia problemów i pozwala osiągnąć wyższą wydajność pracy i mniejsze zmęczenie użytkownika.

Gryzonie A4Tech są naprawdę bardzo dobre. Jakością nie ustępują najbardziej znanym, posiadają unikatowe rozwiązania (pozioma rolka w WWW-7) oraz polskojęzyczną instrukcję. Właśnie to, jak i mnóstwo, wydawałoby się drobnych spraw, powoduje znaczne ułatwienie życia użytkownika komputera. A jak już stwierdziłem, myszka jest niezwykle istotnym urządzeniem, jeśli chodzi nam o szybkość i ergonomię pracy. ■

A4Tech WWW-7 Cena (z VAT): 45 zł
A4Tech SWW-7 Cena (z VAT): 40 zł
Dostarczył: Megabajt 01-793 Warszawa, ul. Rydygiera 8
tel. (0-22) 633-11-99, fax 639-86-06
www.megabajt.waw.pl www.a4tech.com

A4Tech ScrollTrack 4D

Przewijanie we wszystkich kierunkach

Trackballe są dosyć specyficzną formą komputerowych urządzeń wskazujących. Mają swoich gorących zwolenników i zagorzałych przeciwników. Tych pierwszych nie jest chyba mało, ponieważ te "odwrócone myszy" są wciąż ulepszane, a do produkcji i sprzedaży wprowadza się coraz to nowsze ich modele.

ŁUKASZ NOWAK

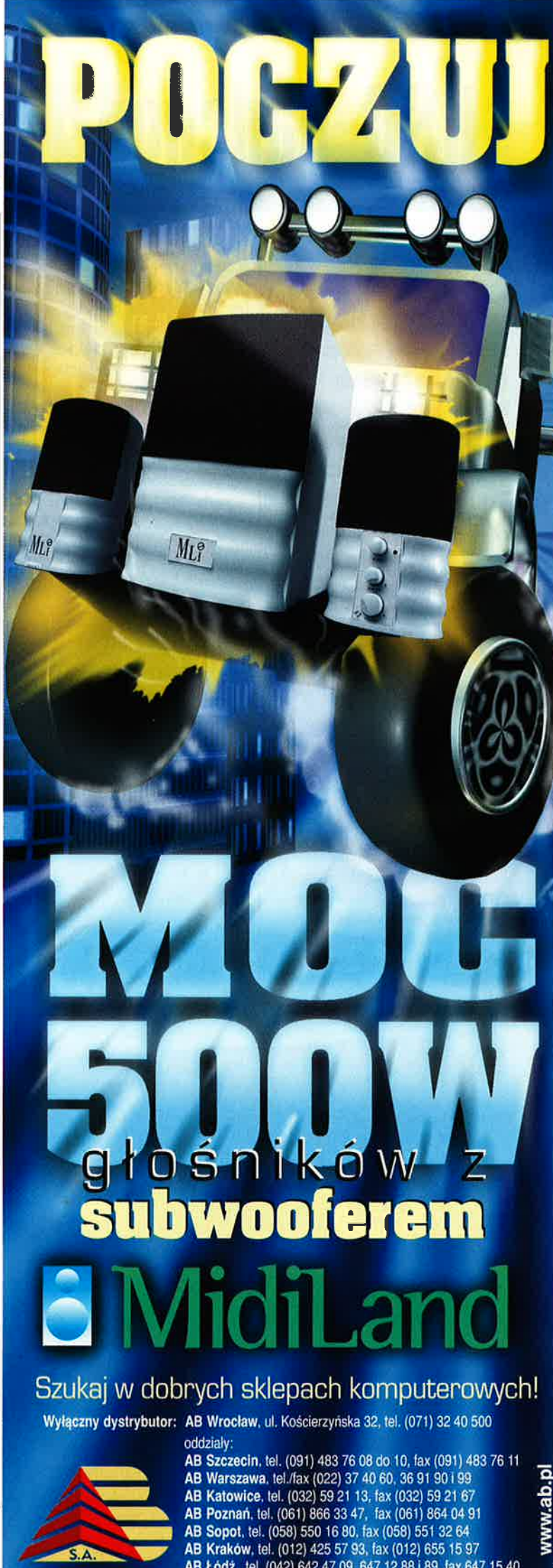
Jednym z nich jest urządzenie znanej na polskim rynku firmy A4Tech. Zdobyła ona swoje miejsce w rynkowej czołówce dzięki stałemu udoskonalaniu swoich produktów, niskiej cenie i konsekwentnej polityce handlowej i lokalizacyjnej dystrybutora. Właśnie dzięki temu możemy dziś otrzymywać produkt z polską instrukcją obsługi, a nierzadko także z w pełni spolszczonym oprogramowaniem.

Trackball A4Tech ScrollTrack 4D WWT-13 zalicza się do urządzeń najbardziej zaawansowanych w swojej klasie. Posiada on wszystkie dodatki i ulepszenia, które w chwili obecnej decydują o markowości sprzętu. Po pierwsze duża kulka jest obsługiwana palcem wskazującym. Wiele osób preferuje tę metodę, gdyż nie wymaga ona poruszania całą dłonią, co pozwala zmniejszyć zmęczenie nadgarstka przy dłuższej pracy. Dodatkowo, nie trzeba przeznaczać dużej ilości miejsca na biurku na podkładkę i mysz. W dalszej kolejności należy po kolei wymieniać sprzętowe udogodnienia zastosowane w ScrollTracku. Po pierwsze, posiada on trzy przyciski. Producent był nieco krytykowany za twardość klawiszy w poprzednich modelach, więc tym razem poprawił się i nowemu trackballowi nie można nic zarzucić.

Lewy przycisk jest obsługiwany przez kciuk, a prawy i środkowy przez palec serdeczny. Takie rozwiązanie wymaga przyzwyczajenia się, ale we wprawnych rękach może znacznie zwiększyć efektywność pracy. No i na koniec najważniejsze: kółka do przewijania okienek. Już sporo pisaliśmy o tzw. myszkach internetowych, które pozwalają przesuwać zawartość dowolnych okien za pomocą specjalnego kółka. Do tej pory możliwe było wykonywanie takiej operacji jedynie w pionie. A4Tech, chyba jako pierwszy, wprowadził drugą rolkę, która pozwala przewijać okna także w poziomie. Może na stronach WWW nie znajdzie to większego zastosowania, ale już widzę rozradowane oczka księgowych, które muszą przekopywać się przez olbrzymie płachty swoich arkuszy kalkulacyjnych. Dla nich to rozwiązanie będzie idealne.

Trackball A4TEch o nazwie kodowej WWT-13 jest urządzeniem, w którym trudno dopatrzyć się jakichkolwiek błędów. Dokładne wykonanie, świetny pakiet oprogramowania, polskojęzyczna instrukcja oraz bardzo atrakcyjna cena, czynią go urządzeniem godnym polecenia dla wszystkich miłośników oglądania myszki od spodu ;-) ■

A4Tech WWT-13 Cena (z VAT): 70 zł
Dostarczył: Megabajt 01-793 Warszawa, ul. Rydygiera 8
tel. (0-22) 633-11-99, fax 639-86-06
www.megabajt.waw.pl www.a4tech.com



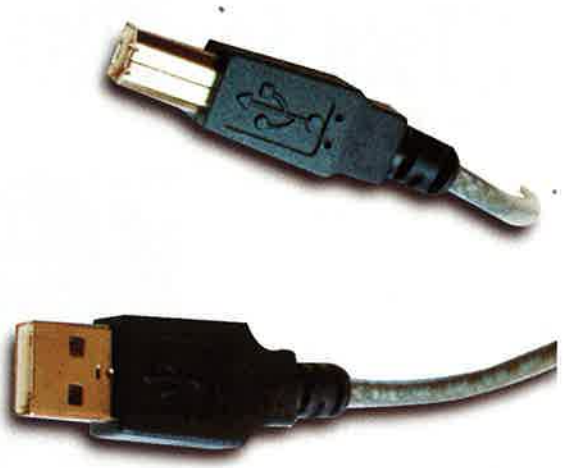
USB nadchodzi

O tym jak działa USB i czemu jest tak rewelacyjny

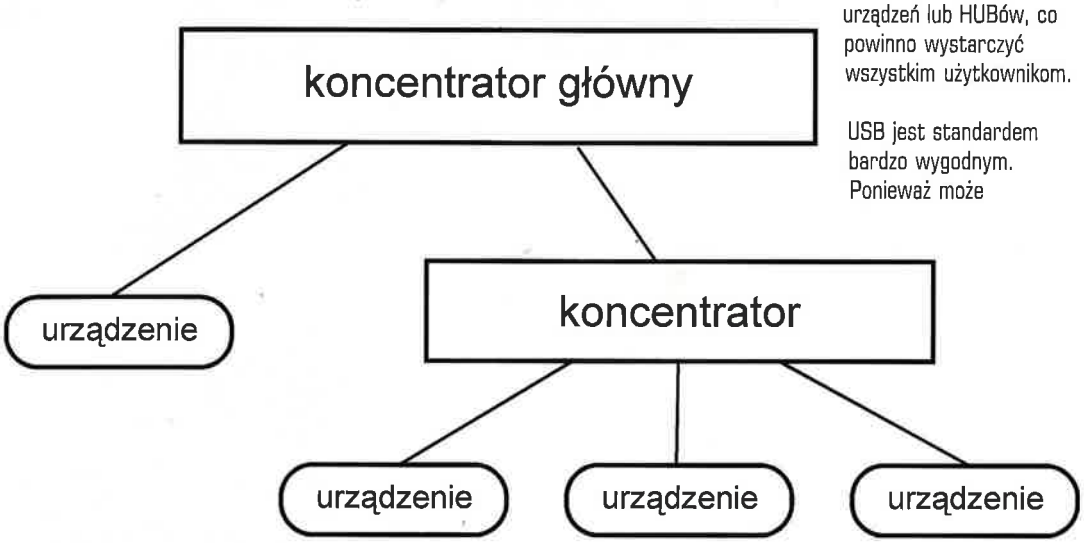
Standard USB przeżywa ostatnio zasłużony rozkwit. Przez kilka lat trwały prace nad ujednoliceniem i wprowadzeniem w życie wszystkich norm dotyczących tej nowej magistrali. Obecnie wszystko jest na dobrej drodze. Wszystkie nowe płyty główne potrafią obsługiwać USB, a na rynku pojawia się coraz więcej urządzeń z takim złączem. Ale jak właściwie funkcjonuje USB? Jak się podłącza urządzenia i na co należy zwrócić uwagę. To wszystko znajdziecie w naszym małym poradniku.

ŁUKASZ NOWAK

USB jest szeregową magistralą przesyłania danych. Oznacza to, że można do niego podłączyć praktycznie wszystkie urządzenia zewnętrzne. W chwili obecnej dostępne są już monitory (przesyła się dane kontrolne, ale sam obraz pochodzi wciąż z karty graficznej), myszki, klawiatury, joysticki, skanery, napędy dysków wymiennych i wiele innych. Każde z nich jest wpinane do struktury o budowie gwiazdy (podobnie jak w przypadku sieci Ethernet).

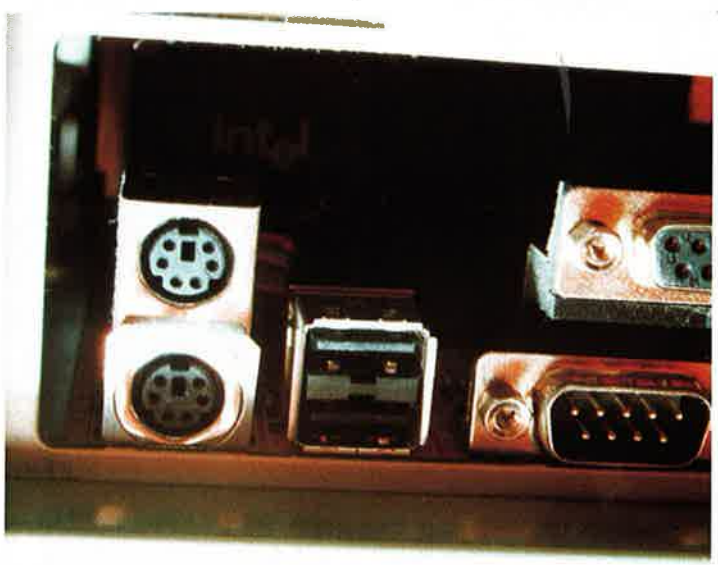


Tak wyglądają wtyki USB. Ten po lewej (o kwadratowym przekroju) wpina się do końcowego urządzenia. Natomiast ten po prawej - do



wpiąć dwa urządzenia lub kolejne HUBy. Należy pamiętać, że aby podłączyć większą liczbę urządzeń, trzeba mieć dodatkowy koncentrator. Najczęściej spotyka się je w monitorach lub innych większych urządzeniach. Dlatego jeśli kupujemy monitor USB, warto dowiedzieć się, czy posiada on wbudowany koncentrator, czy nie. Sprawa jest istotna, gdyż obecnie nie można kupić oddzielnych HUBów.

Struktura gwiazdy pozwala na łatwą rozbudowę, a przy tym nie wymaga żadnej konfiguracji. Natomiast jej wadą jest konieczność stosowania wspomnianych już wcześniej koncentratorów.

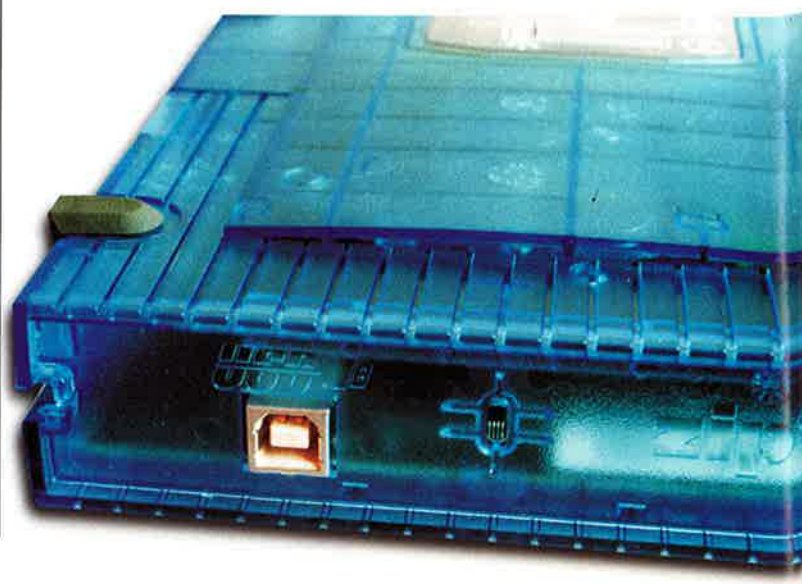


Każde urządzenie końcowe musi być wpięte do koncentratora (HUBa). Płyta główna posiada dwuportowy koncentrator główny. Można do niego znajdować się ponad sto urządzeń lub HUBów, co powinno wystarczyć wszystkim użytkownikom.

USB jest standardem bardzo wygodnym. Ponieważ może obsługiwać praktycznie wszystkie urządzenia zewnętrzne, znacznie uprości się procedura instalacji. Dodatkowym atutem jest możliwość wpinania i wyłączania urządzeń w trakcie pracy systemu. Niestety dopiero Windows 98 w pełni poprawnie obsługuje funkcje USB, dlatego jeszcze trochę czasu minie (jednak nie więcej niż rok) zanim ten nowy i nie ma co ukrywać - bardzo dobry standard będzie osiągalny dla większości użytkowników. ■

HUBa. Obydwa wtyki są wykonane w ten sposób, że nie można ich włożyć w zły sposób.

A tak prezentuje się gniazdo w urządzeniu końcowym. Jako, że nie posiada ono koncentratora, to wystarczy włożyć kabelek, aby wszystko było podłączone. Nie trzeba przestawiać żadnych zworek, ani przełączników. Proste, łatwe i przyjemne. W jednym łańcuchu może



IOmega ZIP 100 USB

Szybki, przenośny i przyszłościowy

Czy ktoś jeszcze pamięta dyskietki? Takie małe, kolorowe przedmioty o kształcie kwadratu, na których zapisywało się dane. Pewnie jeszcze gdzieś się plączą, ale z całą pewnością nie mają takiego znaczenia jak jeszcze kilka lat temu. Ze względu na małą pojemność, tragiczną szybkość i dużą zawodność ustąpiły miejsca innym nośnikom. Jednym z najważniejszych (pomijając płyty CD) jest na pewno ZIP. Ten napęd firmy IOmega szybko zyskał sobie sporą rzeszę zwolenników, a teraz ma szansę jeszcze ją powiększyć dzięki nowej wersji wykorzystującej standard USB.

ŁUKASZ NOWAK

Ale zacznijmy od początku, czyli od prezentacji możliwości samego standardu ZIP 100. Po pierwsze zakłada on wykorzystanie elastycznych nośników magnetycznych. Ładnie brzmi, prawda. Idea jest jednak dosyć prosta i sprawdzona: na elastycznym krążku napyla się odpowiedni materiał, który można dowolnie magnesować (powinno się mówić: zmieniać własności magnetyczne). I to wszystko. Dzieląc dysk na małe fragmenciki możemy zapisać na nim ciąg binarny (złożony z zer i jedynek), a co za tym idzie - dane komputerowe. Dokładnie w ten sam sposób działały wszystkie "tradycyjne" dyskietki. Jedyną różnicą, która pojawia się w nośnikach ZIP, jest gęstość upakowania danych (liczba i rozmiar fragmencików, na które dzieli się dysk). Dzięki temu udało się zwiększyć pojemność aż do 100 MB (wiem, że to nie jest dużo, ale porównajcie do 1.44 MB na dyskietce, a nośnik jest prawie identyczny) oraz szybkość transferu. Na zwykłą dyskietkę niecałe 1.5 MB danych zapisuje się blisko minutę, a na ZIPa niewiele ponad sekundę. Standard firmy IOmega poprawił także niezawodność i bezpieczeństwo zapisanych danych. To dzięki radykalnemu usprawnieniu mechanizmu i elementów elektronicznych. Jeszcze nie słyszałem, żeby komukolwiek "padła" dyskietka ZIP 100 (oczywiście takie przypadki na pewno się zdarzają, ale są o niebo rzadsze niż w przypadku tradycyjnych FDD). Tak wyglądają zalety zapisu magnetycznego. Ma on jednak pewną wadę - wciąż małą pojemność. Wiem, że wcześniej napisałem coś innego, ale wszystko jest względne. W porównaniu do 1.44 MB dyskietki, ZIP jest potężny, ale np. 3.5" dyski magnetooptyczne bez problemu osiągają dziś pojemność 640 MB, a w planach są już o wiele większe liczby. Co więc skłoniło producenta do zastosowania nośnika magnetycznego? Niska cena. Otóż dzięki masowości produkcji głowic magnetycznych, do której technologii MO jest jeszcze baaaardzo daleko, możliwe jest wyprodukowanie napędu kilkakrotnie tańszego, jeżeli wykorzysta się tradycyjny zapis magnetyczny. A to nie jest mało istotna sprawa i ma ona niezmierne znaczenia (zwłaszcza w Polsce) dla końcowego użytkownika.

Napędy ZIP 100 są produkowane w wersjach wewnętrznych (ATAPI i SCSI) oraz zewnętrznych. W tej drugiej kategorii do tej pory dostępny był tylko model podłączany do portu LPT (drukarkowy). Jego podstawową wadą była niska przepustowość. W zależności od komputera, mógł być nawet kilka razy wolniejszy od swoich wewnętrznych odpowiedników. Nie była to jednak wina samego napędu, a jego niewłaściwej współpracy z portem LPT. Zaletą tej wersji była natomiast niska masa, a co za tym idzie możliwość łatwego przenoszenia. Ile to razy widuje się w uczelnianej pracowni ludzi z ZIPami, na które ściągają dane z Internetu. Wszyscy jednak mówią, że kopiuje się trochę za wolno. IOmega, mając już dość podobnych narzekań, postanowiła wyprodukować ZIPa USB. Łączy on w sobie mobilność wersji LPT i dużą wydajność modeli wewnętrznych.

Urządzenie zostało zamknięte w niezwykle estetycznej obudowie z lekko przezroczystego plastiku, dzięki czemu dokładnie widać, jak pracuje mechanizm napędu. Niby taki drobiazg, ale przecież warto otaczać się przedmiotami ładnymi. Do bardziej istotnych cech należy zaliczyć np. łatwość podłączenia. Wystarczy wpiąć kable od zasilacza (wciąż niestety zewnętrznego), a następnie połączyć ten drugi z komputerem. Po załadowaniu sterowników, napęd jest gotowy do pracy. W tym miejscu ujawniają się dwie cechy podłączenia przez USB: wada i zaleta. Niedogodnością jest wymaganie współpracy z systemem Windows 98 lub komputerem I-Mac. W miarę czasu wszystkie maszyny będą w pełni obsługiwały USB, ale na razie jest ich wciąż niewiele. Natomiast zaletą tego rozwiązania jest niesamowita łatwość podłączenia nowego urządzenia. Wystarczy włożyć kabelek do gniazda w komputerze (przy włączonym zasilaniu i uruchomionym systemie), a następnie wsunąć płytę ze sterownikami do czytnika CD. Po chwili wszystko jest gotowe do pracy. Nie trzeba restartować ani wyłączać komputera. Cała operacja zajmuje kilkadziesiąt sekund i nie wymaga od użytkownika praktycznie żadnej wprawy w obsłudze sprzętu. Dzięki temu każdy może (a właściwie będzie mógł) nosić ze sobą napęd ZIP, nie obawiając się o różnorakie problemy sprzętowe.

Do ZIPa dostarczono pełny komplet przydatnego oprogramowania. Jest w nim np. aplikacja do automatycznego kopiowania dyskietek ZIP przy wykorzystaniu jednego napędu oraz bardzo wygodny, prosty, a zarazem rozbudowany program do backupu danych z dysków twardych. Oprócz tego na krążku znalazła się cała masa drobnych, acz niezwykle użytecznych programików (np. do katalogowania dyskietek czy drukowania etykietek). Cały zestaw bardzo dobrze świadczy o producencie i powinien zachęcić klientów wymagających kompleksowej obsługi swoich danych.

Napęd ZIP 100 w wersji USB jest modelem niezwykle udanym. Łączy w sobie mobilność i dużą wydajność, a przy tym ma rozsądną cenę. Jest to jednak wciąż produkt przyszłościowy. Dopiero za jakiś czas większość komputerów będzie w pełni obsługiwać (sprzętowo i programowo) ten nowy, wspaniały standard podłączania urządzeń zewnętrznych. Sądząc jednak z ostatnio bardzo szybkiego przyrostu liczby oferowanych peryferiów wykorzystujących USB, czas niepodzielnego panowania tego standardu jest już bliski. ■

IOmega ZIP 100 USB — Cena (z VAT): 750 zł
Dostarczył: Cadena Systems ul. Poznańska 15 62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0-61) 817 30 22 fax (0-61) 817 30 50
www.cadena.com.pl www.iomega.com

Multimedialne programy

THE LANGMaster SERIES®

wspomagające naukę języka angielskiego

SUPER PROMOCJA!

Seria LANGMaster Interactive English to całkowicie unikalny, interaktywny i multimedialny system do nauki języka angielskiego. Program bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzanie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienie języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób!

379,-

Najbardziej wszechstronny i efektywny kurs języka angielskiego dla zaawansowanych. Niezbędny dla pragnących odnieść sukces na egzaminie TOEFL, 4-częściowy kurs przygotowawczy wraz z 7 kompletnymi testami praktycznymi.

Pełnowartościowa wersja demo dostępna w Internecie pod adresem: www.epaonline.com/poland/demos

Naszym celem jest tworzenie oprogramowania najwyższej jakości, które korzysta z najnowszych technologii i zawiera najbardziej użyteczny zestaw narzędzi, gwarantując skuteczną naukę języka angielskiego.

Satysfakcję oraz powody do dumy przynoszą nam sukcesy i zadowolenie naszych klientów połączone z licznymi nagrodami i wyróżnieniami przyznawanymi przez specjalistów na całym świecie.

Cieszymy się, że dzięki naszej efektywnej pracy oferowane programy stają się bezkonkurencyjne również cenowo.

Przekonaj się sam, jak łatwo i skutecznie korzysta się z naszych produktów.

Ucz się języka angielskiego - z nami poczujesz smak sukcesu.

Już wkrótce!

ENGLISH in Action

Nauka języka angielskiego w oparciu o wywiady ze znanymi postaciami. Kursy wzbogacone wieloma atrakcyjnymi obszernymi sekwencjami wideo oraz mnóstwem różnorodnych ćwiczeń. Wszystkie teksty tłumaczone na język polski. Seria przygotowywana wraz z telewizją SKY NEWS - gwarancja najwyższej jakości materiałów.

DD KOMPUTERY

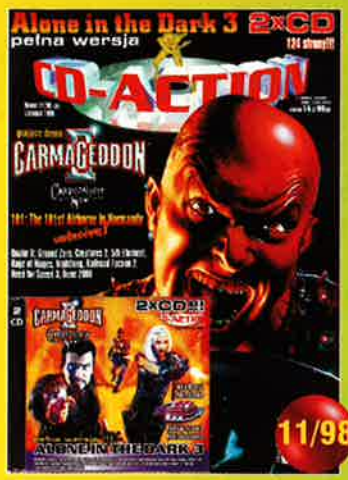
www.epaonline.com/poland

ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom
tel./fax: (0 48) 360 80 91, 442 36
e-mail: ddkomp@epaonline.com

Zostań naszym Partnerem!

Dostępny również na DVD ROM a także w wersji OEM

PC WORLD KOMPUTER REKOMENDACJA



PRENUMERATA

PC SHAREWARE

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca MAJ - CZERWIEC ..... / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 90,00zł
- ☐ numery archiwalne 20,00zł
- ☐ PLAKATY

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca ..... CZERWIEC ..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów + bonus 66,00zł
- ☐ dwanaście numerów + bonus 126,00zł
- ☐ trzy CDA + trzy Action Plus 43,00zł
- ☐ numery archiwalne 20,00zł
- ☐ PLAKATY

.....
podpis zamawiającego

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

PC SHAREWARE

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca MAJ - CZERWIEC ..... / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 90,00zł
- ☐ numery archiwalne 20,00zł
- ☐ PLAKATY

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca ..... CZERWIEC ..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów + bonus 66,00zł
- ☐ dwanaście numerów + bonus 126,00zł
- ☐ trzy CDA + trzy Action Plus 43,00zł
- ☐ numery archiwalne 20,00zł
- ☐ PLAKATY

.....
podpis zamawiającego

PC SHAREWARE

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca MAJ - CZERWIEC ..... / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 90,00zł
- ☐ numery archiwalne 20,00zł
- ☐ PLAKATY

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca ..... CZERWIEC ..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów + bonus 66,00zł
- ☐ dwanaście numerów + bonus 126,00zł
- ☐ trzy CDA + trzy Action Plus 43,00zł
- ☐ numery archiwalne 20,00zł
- ☐ PLAKATY

.....
podpis zamawiającego

PC SHAREWARE

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca MAJ - CZERWIEC ..... / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 90,00zł
- ☐ numery archiwalne 20,00zł
- ☐ PLAKATY

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca ..... CZERWIEC ..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów + bonus 66,00zł
- ☐ dwanaście numerów + bonus 126,00zł
- ☐ trzy CDA + trzy Action Plus 43,00zł
- ☐ numery archiwalne 20,00zł
- ☐ PLAKATY

.....
podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

CD-Action tani jak barszcz!

Czy warto płacić 14.99 za CD-Action? Nie!

Warto zapłacić:

1. **10 zł** za numerek w prenumeracie rocznej
2. **10,50 zł** za numer w prenumeracie na 6 miesięcy
3. **11 zł** za sztukę w prenumeracie na 3 miesiące

I jeszcze dajemy prezenty!!!

Nie przepłacaj! Zamów prenumeratę!

Jak zamawiamy plakaty?

To proste. Wystarczy, że na blankiecie prenumeraty zaznaczysz krzyżykiem okienko przy rubryce PLAKATY, chyba że zamówisz roczną prenumeratę CDA...

Dalej postępuj wedle zasad opisanych w akapicie „Jak zamawiamy prenumeratę".

Jak zamawiamy prenumeratę?

• Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.

• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Maja opłacamy najpóźniej do 15-tego Marca, decyduje data stempla pocztowego.

Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
3. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić (np 9/98 lub wrzesień 98). Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już numerów: wszystkich z 96; wszystkich z 97 oraz 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11/98!!!

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

• Ceny archiwaliów: numery 3 i 4/96 - 9zł, pozostałe - 12 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

Oszczędzaj kasę - prenumeruj CDA!

Jubileuszowa oferta prenumeraty:

CD-Action za dyszkę + prezent za 3 zł!

Na 3-cią rocznicę istnienia czasopisma CD-Action przygotowaliśmy wyjątkową ofertę. Szczęśliwi posiadacze tego numeru CDA mogą oprócz czasopisma dostać wybrane przez siebie dodatki.

- **jeśli zamówisz prenumeratę półroczną, dostaniesz w prezencie płytę Lightflow**

+

= **66zł**

- **jeśli wykupisz prenumeratę na cały rok (12 numerów), otrzymasz specjalny bonus w postaci zestawu Plakatów i płytę Lightflow**

+ +

= **126zł**

Dodatkowo istnieje możliwość zamówienia prenumeraty czasopisma Action Plus na trzy miesiące. Jedynym warunkiem jest wykupienie prenumeraty CD-Action na 3 miesiące (33.00 zł) i opłacenie dodatkowo kwoty 10 zł (łącznie 43 zł).

+

= **43zł**

Specjalna oferta przysługuje tylko zamawiającym prenumeratę na przekazach wyciętych z jubileuszowego numeru CD-Action i trwa jeden miesiąc.

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Witka!

Z racji trzecich urodzin pozwoliliśmy sobie dzisiaj na zamieszczenie większej (niż zwykle ;)) ilości pochwał pod naszym adresem. Mamy nadzieję, że nam to wybaczycie - w końcu trzecie urodziny są tylko raz w życiu. ;) Co - każde inne też? Dobra, dobra, znamy pewną panią, która od dobrych pięciu lat ma te same 22 lata. ;)) Zresztą będzie to zneutralizowane naprawdę pokaźną dawką listów krytycznych (jakoś tak się nam w tym numerze krytyka spiętrzyła...). Od razu zdradzamy, że - mimo prima aprilis - w tym dziale nie znajdziecie fikcyjnych, czyli wymyślonych przez nas listów... (Wszystkie - zawsze - są w 100% autentyczne!). Bo po co? Wasze listy są i tak dużo lepsze od tego, co bylibyśmy w stanie sami wykombinować "żeby było śmiesznie(j)". W tym dziale 1.04 jest co miesiąc. ;)) Zatem miłej lektury... i zapraszamy w każdy piątek na IRC (warszawa.irc.pl) kanał #cdaction, gdzie w godzinach 14-16 można pomęczyć Smugglera (a jak się trafi, to i innych redaktorów CDA) pytaniami "na żywo". (Tu pozdrowiona dla Pablooda i Messera, którzy bezinteresownie pomagają nam prowadzić ten kanał.)

***Myśl urodzinowa:** Niechaj narodowie wżdy postronni znają, że Polacy nie lamerzy, CD-Action mają! (c) Luvarrow (Karol Babiński) - thx!*

Złe miłego początki

Kupiłem CDA 4/98. Miałem wtedy cieniutki sprzęt. (...) Dziwiłem się, że prawie nic nie chciało mi ruszać. Trudno, pomyślałem, może to wina Cdka. Dałem Wam jeszcze jedną szansę, czyli CDA 5/98. Ale tu to samo! (...) Wkurzyłem się i przeniosłem na konkurencję. Żal mi tylko było Waszych tekstów z odpowiedzi na listy i w recenzjach. Kupuję XXX a tam kaszana. Teksty zupełnie bez humoru, recenzje do kitu. Dałem se spokój z wszystkimi pismami o grach. W listopadzie '98 rozbudowałem blaszaka (...) Chciałem tipsy do Q2 i wrzuciłem wasz stary CD. Kody znalazłem bez problemu (za to już mieliście plusa). Spróbowałem z demkami... działają!!! Wszystkie!!! To samo z programami, bonusami itp. Więc zarzucam kurtkę i lecę do kiosku po najnowszy CDA. Otwieram go jeszcze na ulicy (...) Pikne przejrzyste menu, dokładny spis treści, kolorowa okładka (tak na marginesie - zacząłem się ślinić jak świnia. (...) Otwieram pudełko (...) Na pierwszej płycie Alone, druga normalna - zdziwiłem się, w maju było inaczej. No ale dobra, może to i lepiej. Najpierw poszła Alone (...) Na początku troszkę się zdenerwowałem, bo ruszyła bez dźwięku, z samą tylko muzyką (...) Trochę stare ale se można pograć, bo: fajne zagadki, wciągająca fabuła, sporo lokacji, klimat grozy. Jedynym minusem jest słaba grafika (no ale - 1994...). A na drugim CD sam miodzik (...). W grudniu jeszcze lepiej (...) Muszę powiedzieć, że się duuużo poprawiliście i jesteście teraz na 11/10. A co do ludzi, którzy uważają, że CDA jest drogie - taniej się nie da wydawać tak dobrej i dużej pod każdym względem gazety!

Wodnik Szuwarek z Kłodzka

No właśnie - gdy się systematycznie czyta CDA, to często przegapia się kolejne ulepszenia, wprowadzane przez nas regularnie metodą "małych (i większych) kroczków". A wystarczy tylko wziąć CDA sprzed roku - albo pół - i porównać z najnowszym numerem... Sam pamiętam, że bardzo podobał mi się nr 4/98 - czyli równo sprzed roku. A gdy teraz go sobie obejrzałem - hmmm, chyba trochę mi wzrosły wymagania... Nie wspominając już o wrażeniach, jakie miałem przy lekturze CDA z '97 i '96...

Prima Aprilis?

Jesteśmy szczęśliwymi posiadaczami C-64, nabytego ostatnio za 900 zł. Piszemy, bo jesteśmy zbulwersowani tym, co się u Was dzieje. Chodzi nam o to, że nie opisujecie gier na C-64! (...)

Beavis & Butthead

Naturalnie jest to karygodne niedopatrzenie z naszej strony i musimy szybko je naprawić. Już wkrótce pojawi się 300-stronicowe pismo Commodore Action, gdzie znajdziecie recenzje najnowszych, bo pochodzących z 1985 roku, gierek na ten komputer; tamże zapowiedzi nowego rewelacyjnego komputera Amiga 500 oraz jako bonus taśma (klejąca) z najnowszymi demkami gierek: Commando, Last Ninja i (sensacja!) Test Drive 1! A to wszystko zaledwie za 99,01 zł!

Pełne wersje itp.

(...) Uważam, że Wasze pełne gierki, które otrzymujemy za 15 zł (plus naprawdę dobra gazeta oraz drugi zajeb CD) są warte swej ceny. Doceniam również trud o zadowolenie wszystkich czytelników (moja sytuacja: GT Racing'97 jest naprawdę dobrą samochodówką, która w pełni rekompensuje pomysł z Alone 3. Ale jestem świadomy, że wielu może napisać dokładnie na odwrót!). Wkurzają mnie opinie typu "po co dajecie ten syf, i tak nikt w to nie gra". Nie dajmy się zwariować! Co z tego że najnowsze gry mają lepszą grafikę i dźwięk - czy to naprawdę powód by mieszać "staruszka" z błotem? (...) Stare gry mają swoje uroki (...) Zaostrzcie kryteria ocen. W 12/99 było 9 dziewiątek!***

Ale grudniowo-styczniowe numery to czas, gdy wchodzą na rynek najnowsze i najlepsze gry, "chomikowane" z myślą o Gwiazdce itp. Stąd tak wysoki procent 9-tek. Nie możemy przecież zaniżać ocen tylko dlatego, że "jest już wiele gier z 9-tkami". Popatrzcie zresztą w ten sposób - nie daliśmy żadnej 10-tki...

Napiszcie u jakiego psychiatry leczy się Mr Jedi (nie chciałbym do niego trafić - wyrzucone pieniądze).

Bredzio

Na pewno na takowych (tak, liczba mnoga to nie pomyłka) nie trafisz. 90% z nich samo stało się pacjentami w szpitalach dla bardzo, ale to bardzo nerwowo chorych, z objawami ostrej psychozy maniakalno-depresyjnej, a pozostałe 10% albo nie żyje, albo na zawsze porzuciło swój zawód. Pozostali, którzy jeszcze nie mieli styczności z Mr Jedi, na dźwięk jego xywki zaczynają się trząść, płakać, pokazywać zdjęcia żon, dzieci itp. i błagać o litość.

Nienormalne listy

Czemu drukujecie listy typu "czy możecie usunąć swój znaczek z płyty z oryginalnymi grami", czy "kiedy zamieścicie grę TR3". Takie listy w ogóle nie powinny się znaleźć w tej gazecie. Czyżbyście nie mieli mądrzejszych listów (...) dot. np. piractwa. Czy może nikt do Was nie pisze i nie macie w czym wybierać, stąd publikujecie takie bezsensowne listy?

Mesjasz, Szczecin

Smutna prawda - tak naprawdę nikt do nas nie pisze, stąd właśnie poszerzyliśmy Action Redaction o kolejną stronę (ale perfidne zagranie, nie?) ;))). W AR staramy się zachować (nie)rozsądny umiar pomiędzy konkretnymi problemami i nieco mniej konkretnymi, ale na pewno zabawniejszymi i bardziej zakręconymi listami "o wszystkim i o niczym". O piractwie pisaliśmy już tyle, że aż sami czujemy przesyt, zaś odrobinka szaleństwa i czystej głupoty jeszcze nikomu nie zaszkodziła, zaś wielu osobom poprawia to humor (pamiętaj - śmiech to zdrowie). Przy czym faktycznie nie publikujemy już od jakiegoś czasu pytań "kiedy dacie grę...?", "czy dacie grę...?", bo na takie pytania i tak nie możemy dać konkretnej odpowiedzi (nawet gdy ją znamy) z przyczyn tzw. niezależnych. A ponadto dla nas nie ma bezsensownych listów - w każdym zawarte jest coś godnego uwagi. Czasem są to niebanalne refleksje, czasem zaś stwierdzenia i zagrywki, których nie wymyśliliby nawet ludziska z Monty Pythona...

Nie rozumiem...

Jednej rzeczy nie rozumiem. Dlaczego - jeśli piszecie, że Wasze pełne wersje gier są w granicach 60-100 zł - to nie dajecie takich hitów jak Duke 3D, czy LBA 1, 2? Przecież mieszczą się w tej granicy cen, a niektóre są tańsze. (...)

Lord Peter ze stolicy

Bo zakup jednej gry "troszkę" różni się zasadami od zakupu licencji na pełną wersję gier... W każdym razie czynimy starania o prawa do możliwie atrakcyjnych tytułów - ale leżących w granicach naszych możliwości finansowych. Zresztą nie każda firma jest w ogóle zainteresowana taką sprzedażą swych gier, więc niestety spora część naszej listy marzeń, mimo iż teoretycznie jest w naszym zasięgu, raczej nie doczeka się realizacji. Sniff.

Scena!

(...) Dlaczego przerzucono scenę zagraniczną do PCS? Dlaczego nie może być w obydwu czasopismach? (...) Scena krajowa też ma się kiepsko. Gdzie produkcje ze zlotów i ich wyniki?

Pajero/Mad_Team, Poznań

Zaszło pewne nieporozumienie. Scena zachodnia w CDA była i będzie. W PCS zamieszczam to, co nie zmieściło się na CD w CDA. W innym wypadku ten nadliczbowy stuff po prostu by się w ogóle nie ukazał (bo w tak zwanym międzyczasie są nowe parties). Polski stuff - cóż, organizatorom widać nie zależy... ale ostatnio na własną rękę staramy się nadrobić zaległości i zamieszczamy ściągnięty z sieci stuff z polskich parties. Ps. Czy wiesz, co znaczy "pajero" po hiszpańsku (w slangu)? Hm - chyba nie, bo raczej zmieniłbyś xywkę. :)))

Normalny dzień?

(...) Czy zdarzają się Wam w redakcji normalne dni? (...)

??? z ???

W zeszłym roku chyba był taki jeden - w marcu we wtorek. Wyłączyli nam światło o 11.30 i poszliśmy do domów.

Parę pytań

1. Dlaczego recenzja TR 3 była u konkurencji w grudniu, a u Was w styczniu (a relacja z ECTS u Was w 11/98 a konkurencji 10/98).

Po pierwsze cykl wydawniczy naszego pisma jest inny niż u konkurencji. Po drugie - nasz numer 11/98 ukazał się w październiku, a styczniowy w grudniu, więc - jesteśmy na bieżąco. Patrzcie nie na numer miesiąca pisma, a na dzień, w którym widzicie go w kiosku!

2. Dlaczego w kioskach CDA jest dwudziestego któregoś, a ja w prenumeracie dostałem go już osiemnastego?

Hm - to Cię martwi czy cieszy? ;) Staramy się, by prenumeratorzy (w miarę naszych możliwości i z poprawką na jakość funkcjonowania polskiej poczty) dostawali kolejne CDA zanim pojawi się w kioskach - taki bonusik za wydane na nas z góry pieniądze.

3. Czy uczeń podstawówki może pisać dla Was recenzje?

My patrzymy, czy tekst jest dobry, a nie ile lat ma jego autor!

4. Czy na Amidze można mieć internet? Jeden gościu usiłuje mi to wmówić.

I ma 100% racji. Uwierz na słowo, że Amiga to bardzo dobry komputer (mimo, iż dziś już mocno przestarzały). Powiem uczciwie, że tak miłej w obsłudze, konfiguracji itp. maszynki w życiu nie widziałem i nasze PC-ty mogłyby się od niej (nawet dziś) jeszcze wielu rzeczy nauczyć (np. realnego multitaskingu).

(...) Jeszcze jedno mnie zastanawia. Mr Jedi napisał, (...) że jako pierwszy w Europie Wschodniej grał w pełną wersję SINa. A ta giera była recenzowana parę miesięcy (!) wcześniej w piśmie XXX. Czy zatem konkurencja pisze recenzje na podstawie dem?

Wodnik Szuwarek, Kłodzko

Nikogo za rękę nie złapaliśmy, choć czasem niektóre poszlaki są dość obciążające... Ale to w sumie nie nasz biznes. Za to możemy oświadczyć, że byliśmy jednym z siedmiu pism w Europie (a jedynym w Polsce), które o-fic-jal-nie otrzymały jako pierwsi i jedyni pełne egzemplarze SINa. Inne wydawnictwa nie miały tej gry przed nami z oficjalnego źródła. (A ponadto, to nie Jedi pisał...)

Sugestie Jediego (nie tego)

1. Przydałby się w CDA dział poświęcony grom w Internecie. Linki do ciekawych stron, linki do patchy, upgrade'ów itp.

Też tak uważamy i chcemy to wcielić w życie.

2. Sprawa pełnych gierek na CDA. Uważam, że jest to

niepotrzebny wydatek na pewno obciążający czytelników. (...) Zamieszczacie co numer pełnoplytową wersję giery i to w miarę świeżej, ale nie na tyle, aby zadowolić czytelników. Dlaczego? Dlatego, że zamieszczacie dobry, slynny symulator np. sprzed roku . I co, ludzie którzy nie przepadają za symulatorami nie będą zachwyceni zbyt bardzo, zerkną lub może nawet nie, fani symulatorów natomiast na pewno już się z nim styknęli, posiadają lub przeszli go już, nabyli wcześniej w sklepie, lub trochę później na wysprzedaży, lub też łamiąc prawo od pirata (...) Dotyczy to także innych kategorii gier. Nie znaczy to, że pełne wersje w ogóle nie docierają do czytelników. Wiadomo, że kilku czytelników na pewno skorzysta z tych ofert (...) Tak więc moim zdaniem nie powinno być w ogóle pełnych wersji gier na CD, a jeżeli już to sporadycznie (co 5-6 numerów) (...)

Masz tu niewątpliwie sporo racji - ale chyba jednak mimo wszystko jesteś odosobniony w swych poglądach, gdyż (co wiemy z ankiety) większość czytelników CDA bardzo pozytywnie odniosla się do pełnych wersji gier co miesiąc.

3. Pomocna dłoń - trochę śmieszny dział. Nie wiem czy ktoś efektywnie z niego korzysta? Ktoś przysyła taki anons, za miesiąc, czasami za dwa go wydrukujecie, często nie podacie rozwiązania problemu (np. jak przejść jakiś poziom w jakiejś grze), zostawicie to czytelnikom. Ktoś to przeczyta, wie co trzeba zrobić, napisze - wydrukujecie za kolejny miesiąc lub dwa. I co? Patrzcie ile minie czasu zanim być może komuś pomożecie (...) Tak więc nie wiem czy jest sens "bycia" tego działu na łamach CDA.

Hm - lepiej pomóc z poślizgiem, czy nie pomóc wcale? Ale sens istnienia PD pozostawiamy osądowi czytelników.

4. Scena i Chaos. Ja tego nie czytam, ale nie mam pretensji, niektórzy po to kupują CDA.

5. Sprzęt. Niby temat do innego pisma. Lecz opisując właśnie akcesoria umilające grania i nic więcej czyni dział całkiem, nawet bardzo miłe widzianym i dość pomocnym. Pozwala jakoś zorientować się zagiercowanym ludziom w odpowiednim dla nich sprzęcie. Pomaga to wykluczyć sytuacje wciskanie badziewi nieświadomym graczom przez żądnych zysku "specjalistów, znawców i fachowców" sklepowych. Tak trzymać.

6. Przesadziliście trochę z zapowiedzi o powiadamianiu policji w wypadku handlu pirackim softem. Sam nie popieram piractwa. (...) "Im bardziej będziecie dławić tym silniejszy będzie opór" jak powiedziała księżniczka Leia w IV epizodzie STAR WARS.

Wkurza nas, gdy jakieś cwaniaczki traktują CDA jako reklamę swego pirackiego biznesu, stąd tępimy takich na miarę swoich możliwości. Jak już ktoś handluje piratami - to nie na naszych łamach!!! A ponadto patrząc na motto - po co zwalczać np. złodziei samochodów; im więcej się ich złapie, tym więcej wozów będzie skradzionych?

Pozdrowienia dla Mojej OLEŃKI.

EDI

W tym numerze wyjątkowo (urodziny!) puściliśmy kilka pozdrowień... ale to nie oznacza, że będziemy tak robić stale. AR to nie "koncert życzeń" - pamiętajcie o tym, gdy będziemy Wam je wycinać z listów...

Teraz kilka pytań.

(...) Jaką ocenę dostały Creatures2 i co miał oznaczać ten znaczek.

Wyjątkowo Creatures2 nie otrzymał ŻADNEJ oceny (jako, że trudno powiedzieć, czy to jeszcze gra, czy już użytek), ale znak jakości znaczy, że byliśmy pod silnym wrażeniem.

Skoro Warlords3: Darklords Rising dostał 9, to czemu miał się zmieścić na połowie stronie?

??? Recenzja zajmuje 1 stronę - bo tyle napisał autor i uznał, że wystarczy.

Czy wymagania dema i pełnej wersji są jednakowe?

Nie zawsze... (czasem demo ma większe wymagania albo np. nie obsługuje akceleratora, mimo iż pełna gra ma taką opcję itp).

Czemu w Tycoonie2 w recenzji wymagane jest 16MB RAM, a przy demie piszecie już o 32MB RAM?

No właśnie - patrz punkt wyżej...

Dlaczego nie chodzi mi NFS3? W sklepie mówią, że mam jakiegoś wirusa WIN95 civ. Czy to możliwe?

??? z ???

Wykluczyć tego nie można. Sprawdź! Ciekawe tylko, skąd w sklepie o tym wiedzą? I raczej CIH niż civ. Współczujemy!

Yo!

Czytałem ostatnio recenzję FIFY 99 i natknąłem się na uwagę Elda dotyczącą muzyki w tej grze. Człowieku, jak mogłeś pomylić techno z mieszanką trip-hop-breaka oraz drum&bass. Przeproś wszystkich fanów techno.

Eld przeprasza. No, ale jak ktoś słucha Mieczysława Fogga i Shazzę ;))) (oraz norweskiego black-metalu - jak myślisz - skąd taka xywa?), to o pomyłkę nietrudno, che, che.

Dział dotyczący humoru to kompletne dno (nie wspomnę już o rysunkach), nie byłoby lepiej gdybyście publikowali materiały przysyłane przez nas (nabywców CD-Action).

Jasne. Gdybyście... je przysyłali. Bo jak na razie, to nadesłało je parę osób, a (nie ukrywajmy) często były to rzeczy albo śmieszne, ale nie do druku z przyczyn obyczajowo-rozmaitych, albo raczej mało zabawne (choć, jak widać, coś zawsze jednak tam znajdujemy). Zatem czekamy, aż coś napiszesz i nam prześlesz.

Tak poza tym uważam, że jesteście jedną z lepszych gazet komputerowych w Polsce. Nie zmieniajcie się (chyba, że na lepsze).

Taki mamy zamiar.

Na koniec pozdrawiam wszystkich... aha mam jedno pytanie. Co muszę zrobić mojemu koledze żeby zrozumiał, że Amiga jest gorsza od PC-ta.

FuckerMaker, Chrzanów

Wiesz kogo o to pytasz? Dwóch ex-amigowców (Jedi nadal ma Amigę w domu...). Powtarzamy jeszcze raz: tak naprawdę to nie ma gorszych i lepszych komputerów!!! Ludzie, nie dajcie się wciągać w "wojny" tego rodzaju, to nie ma sensu! A Amiga to naprawdę fajny komputerek.

Kwestia ocen

(...) Dlaczego Tomb Raider 3 dostał 8/10, skoro tak chwalicie Larę, że jest sexy?

W pewnym wieku seks przestaje już przesłaniać cały świat. ;))) Mówiąc serio - TR3 otrzymał tę ocenę głównie za to, że kolejne odcinki przygód Lary w sumie są jakby kalką pierwszej części (tj. szwankuje w tym cyklu oryginalność...).

(...) Dlaczego Powerslide dostało 9, jeżeli nie miała żadnych minusów, a Carmageddon 2 też daliście 9, lecz ta gra miała minusy?

Johnny Bravo, Kędzierzyn-Koźle

Ludziska... nie pytajcie tutaj: DLACZEGO? Tłumaczeniami można by zapełnić ze dwie strony. Po prostu zaakceptujcie nasze oceny - albo skreślcie je i wpisujcie własne. Ocena gier jest sprawą subiektywną; nie można zważyć, czy zmierzyć np. grywalności czy poziomu grafiki. Dlatego też często gra otrzymuje ocenę, która budzi kontrowersje. Ale czy to ważne, czy gra ma 8, czy 9? Tak czy siak - to dobra gra. Popatrzcie w ten sposób: 1-4 - oceny negatywne (nie grać w to!), 5-6 - neutralne (można pograć z braku laku), 7-10 - pozytywne (warto pograć).

Strategiczna oferta

(...) Czy moglibyście umieszczać w CDA (...) artykuły roboty naszego Fan-Klubu "Strategów"? (...) Jeśli tak, to napiszcie gdzie je wysłać.

Dawid Grzegorzewski, Pabianice

Jasne, że tak (o ile teksty będą na poziomie). Pisaliśmy już niejeden raz, że zachęcamy WSZYSTKICH do współpracy z CDA (naturalnie nie za friko - będzie za to kasa!). A gdzie je wysyłać? - na nasz adres, to oczywiste!

Piractwo i pełne wersje

Od jakiegoś czasu w CDA pojawiają się listy na temat piratów, że są be i fe - ale kogo to interesuje? (...) Chcę tylko aby z AR uniknęły raz na zawsze listy na ten temat - są one przygnębiające (...) i zajmują miejsce na inne śmieszniejsze listy (...)

Temat wzbudził duże emocje, stąd masa listów w tej sprawie... ale faktycznie postaramy się (przynajmniej na jakiś czas) trochę ograniczyć ich publikację, bo zaczynają dominować w AR.

(...) Większość tych Waszych super, extra pełnych gierek to se możecie gdzieś wsadzić!!! Dalibyście pełną wersję Syndicate!

XXX z ???

Niestety, tę właśnie grę wsadziliśmy sobie (zgodnie z sugestią) GDZIEŚ, i to tak głęboko, że raczej wątpię, by udało się nam ją wydobyć i opublikować na CD. ;)))

Pomocna Dłoń?

Wysłałem kartkę do rubryki Pomocna Dłoń (...) Dlaczego nie zamieściliście mej oferty? (...)

Rediar Bmot

Możliwości są następujące: a). anons czeka na druk, b). jego zawartość była w czymś niezgodna z regulaminem, c). kartka zaginęła w drodze. No i ostatnio mamy coś dużo anonsów do PD, więc zrobiła się (nieduża) kolejka. Ale jeśli nie zobaczysz swego anonsu w max. 2 miesiące od daty wysłania - to zadziałał punkt b albo c. Na wszelki wypadek wyślij jeszcze raz... W wypadku maili jest to o tyle wygodniejsze, że potwierdzamy przyjęcie każdej oferty. (Nie wspominając o ludziach, którzy np. przysyłają anons, ale zapominają podać... swój adres!)

Rozszyfrowana choinka

Przez dwa miesiące czekałem aż ujrzę mój list w AR. Byłem już przekonany, że sami wymyślacie te listy i na nie odpisujecie, a tu czytam sobie AR 24.XII i widzę jakieś znajome pytania (...) Wasza (po)odpowiedź pomogła mi w odgadnięciu kto jest kim. Oto moje przypuszczenia: gość z telefonem - Mr Jedi (bingo!), ***w samym środku Czarny Iwan*** (błąd... ale byłeś blisko), ***po jego lewej stronie Gem.ini*** (pudło totalne), ***po prawej Allor*** (j/w), ***pod Gem.inim - Draco*** (nadal pudło!), ***z jabłkiem w gębie - Yabol*** (trafiony!), ***nad nim Jaspin*** (znowu celny strzał), ***obok niej Mac Abra*** (pudłooo!).

Red Falcon z Tarnobrzegu

To co - dalsze wskazówki? Gem.ini i Iwan mają słuchawki, Draco nie ma długich włosów (w przeciwieństwie do Allora), Mac Abra nie ma brody, ale ma wąsy. Smuggler ma wybitnie inteligentny wyraz twarzy (dwa tygodnie go ćwiczyłem!);))).

Amok kompaktowy

Na początku chciałem Was serdecznie opieprzyć. Za co? Ano za to, że mam przez Was rozdwojenie jaźni i schizofrenię, z powodu podartej (grna) okładki. (...) Musiałem łazić po całym city, by kupić my treasure, czyli grudniowe CDA. (...) Teraz biegiem do domu i... Wargasm! (taka gierka ;)). Siedzę w pokoju sam na sam z moim Actionem, ślina mi cieknie po brodzie i nie tylko ślina. No i stało się, podczas odklejania Cdków, z zamiarem zobaczenia Lary w pełnej krasie, doszło do tragedii. Trach, ciach, bum (fuck, q, ja ...***). Okładka podarta, Lara została kaleką, a ja mam klaustrofobis i szlaban na 2 weeksy po tym jak zbluzgałem wszystko, co się ruszało (sąsiadów też). (...) Mam tylko jedno question: kto wpadł na pomysł żeby Cdki umieścić w miejscu, gdzie Lara ma... płuca?!***

Qguar from Alex

Ps. Nawiązując do listu Zorra z 01/99 - nauczyciele od fizyki to... (eee nie, to nie przejdzie... :) redakcja)

Współczujemy i obiecujemy, że nie będziemy już przyklejać Cdków do płuc Lary. Ale ile było radochy podczas przyklejania... ;)

Oj niedobrze, panowie, niedobrze!

Mam 16 lat, czytam CDA od kilku miesięcy i muszę powiedzieć, że jesteście COOL. Jednak zdarzają się Wam wpadki (...) Oceniam Was na 8= (osiem na szynach), a to dlatego, że:

a). nie dajecie plakatów, naklejek itp.

Plakaty daliśmy... A ponadto wolimy kasę, która np. pójdzie w naklejki, władować w kolejną grę w pełnej wersji (albo choć dołożyć ją do puli, by kupić lepszą, ale i droższą gierkę). Mówimy to w kółko - nie jesteśmy Mikołajami, CDA to biznes, który musi przynosić zyski - staramy się Wam dawać maksymalnie dużo, ale przecież nie możemy dopłacać do interesu. A nie powiesz chyba, że nastawiamy się na drenaż Waszych kieszeni, nie dając nic w zamian?

b). recenzje gier, mimo że niektóre aż na 4 strony, są w większości nie na temat gry i są nudne jak but z lewej nogi;

Do tego jeszcze powrócimy w dalszej części listu.

c). dajecie za mało tipsów do gier;

Arrgh! Ta sama odpowiedź po raz 3456: tipsów dajemy tyle, ile pojawi się w danym miesiącu (wszystkie na CD, wybrane w gazecie - i jest ich dużo więcej niż kiedyś!). A od starszych (choć nie tylko) tipsów w większej ilości jest Action Plus... Ludzie, nie dręczcie nas już tymi tipsami! ;(

d). gdzie są konkursy;

No dobra, zrobiliśmy sobie dłuższą przerwę w konkursach (by odsapnąć), ale wkrótce wrócą. Nie wspominając, że mieliśmy przecież dodatkowe Mega-konkursy (na recenzję i zeszyty Unipapu).

e). listy, czyli AR, są żałosne, odpowiadacie tylko na listy psycholi, batwanów do kwadratu, więc zmieńcie nazwę na MATYSIAK REDACTION. Czemu nie odpowiadacie na listy typu "mam problem z kartą, procesorem" itp.

Zatem drukując Twój list, tak czy siak Cię obrażamy. Bo - albo zaliczamy Cię do wymienionej przez Ciebie kategorii (komplement to nie jest...) - albo też Cię do nich nie zaliczamy, ale tym samym udowadniamy Ci czarno na białym, że kłamiesz ;)))))) (aaach, jak ja lubię takie riposty - Smuggler). Jako czytelnik CDA od kilku miesięcy, powinieneś zauważyć już istnienie działu Pomocna Dłoń, gdzie poruszane są wspomniane przez Ciebie poważne problemy. Natomiast AR to taki cyrk na kółkach i rządzi się nieco innymi prawami. ;)

Jest jedna rzecz, która jest na medal - pełne wersje. (...)

Dobre i to ;).

A teraz mam kilka pytań: dlaczego w recenzji Sina nic nie napisaliście, że gra z full detalami potrafi się haczyć w gorących momentach i nie tylko. I nie mówcie, że mam słaby komputer (P2 266 Mhz + 64 Mb Ram). (...) Recenzja była na 4 strony, a tego nie napisaliście. Więc piszcie zwięźle albo szeroko ale ważne rzeczy dla graczy, a nie jakieś bzdury. Recenzje są tępe jak rosyjskie żyletki!

Może dlatego, że recenzent testował ją na Celeronie 333A + 64 Mb + Voodoo2? Powiedzmy sobie szczerze, że jak na koniec XX wieku (niemal), Twój konfig posiada słaby punkt: BRAK AKCELERATORA. Jest więc oczywiste, że gry robione z myślą o dopalaczach klasy Voodoo2 i co najmniej P2-266 (na Zachodzie to już standard dla graczy) będą "haczyć" na Twej konfiguracji. Autor założył, że to oczywiste dla odbiorców (podobnie jak fakt, że najpierw trzeba zainstalować grę, a dopiero potem grać :)), że nawet o tym nie wspomniał... Choć OK, mógłby. Co do recenzji - trudno do końca trafnie ocenić, co jest dla gracza istotną informacją, a co nie. Recenzent ma za zadanie przekazać Wam podstawowe informacje o grze i podzielić się swoimi wrażeniami, wspomnieć o ważnych (jego zdaniem) i godnych uwagi elementach tejże giery. A to, czy jego recenzja trafi do danego odbiorcy - to już kwestia indywidualnego gustu. Zawsze znajdą się ci zachwyceni i ci zniesmaczeni. Jeśli dana recenzja Ci się nie spodobała - trudno, może na innej stronie trafisz na coś lepszego? Nie możemy przecież napisać na okładce "gwarantujemy, że każda recenzja Was zachwyci i zadowoli". Ponadto spróbuj się kiedyś ogolić ruską żyletką, a zmienisz zdanie (jeśli to przeżyjesz... wiem coś o tym).

(...) Czemu nie powiększycie Bonusów (1 i 2) na CD? Jest to drugi kandydat do złotego medalu.

Bartek, Kraków

Achhhh... nie myśl, że nie chcielibyśmy! Ale zawsze jest tyle demek, że przygotowywany na dany CD material do Bonusa trzeba zwykle - za przeproszeniem - kastrować i chłastać o 30-70%!!! Tym niemniej postaramy się przekonać Odpowiednie Władze Zwierzchnie, że Bonusy mogłyby być DUŻO większe. Mamy nadzieję, że wyniki ankiety nam w tym pomogą...

Ocena i pytania

Od paru miesięcy nie kupuję CDA, teraz kolej na XXX (pozwalam zamazać ale nie uważam tego za kryptoreklamę) (my też nie... ale skoro pozwalasz zamazać...). ***Poczytałem jeszcze raz numery 10/97 -6/98 i postanowiłem Was zrecenzować. (...) Moi ulubieni autorzy: Czarny Iwan (brawa!) - jesteś super, teksty ekstra, znajdzie się humor i profesjonalne podejście (mógłbyś już odejść z prasy brukowej). Lord Yabol - brawa! Na początku myślałem: "Chaos - @#$@?! Fuck!" ale zacząłem czytać (muzyka, scenariusz eksperymentalny) i polubiłem! Oprócz tego lubię teksty J. Poprawy. Inni recenzenci: Draco - brawa za PH, jednak za recenzję i ocenę Men in Black - pilnuj się bym Cię nie znalazł! Mr Jedi - ty obrzydliwy, obleśny, paskudny, zboczony (sorry, nie chciałem wymienić Twoich imion ale...), bo Cię potnę mieczem za recenzję Jedi Knight! (...) Afery - gość w recenzji Incomnig napisał coś o grze "utrzymanej w stylu Turoka, trochę kiczowatym i przejaskrawionym" - bo jak Ci biip!!! Kto recenzował Q2?!! Zlinczować chama! (...) Scena - wynocha, w pyry! (...) Ocena - ech, 7/10, w większości za humor i ulubionych autorów (...) Wydrukujcie mnie, please. Wszyscy Was chwalą, trochę krytyki da pozory braku cenzury.***

Alien, Błaszki

Jak sam widzisz (miejmy nadzieję... bo przecież nie kupujesz już nas), nie wszyscy nas chwalą. A jedyna cenzura, jaka u nas obowiązuje, to: iksowanie (gdy trzeba) nazw innych gazet oraz słów nie nadających się do druku. Opinie krytyczne są przez nas traktowane tak samo jak pochwały - gdy są rzeczowe, uzasadnione lub ciekawe - idą do druku.

Bezbożnik McDrive?

(...) Jestem siostrą maniaka komputerowego (...) Długo myślałam czy znajdę coś dla siebie w gazecie dla takich maniaków (...) Przecież jestem tylko dziewczynką, która najchętniej siedzi w Microsoft Office (kształtuję moje umiejętności dziennikarskie), i poza tym gram czasem w Wormsy. W styczniowym CDA przeczytałam recenzję Test Drive 5 (i wiele innych również) i myślałam, że padnę ze śmiechu i złości jednocześnie. (...) Mc Drive - Bóg to nasz Ojciec! Słowo BÓG piszemy z dużej litery!!! Cytuję: "a jeśli jest to już, nie daj boże trzecia samochodówka z rzędu". Nie wiem czy jesteś wierzący ale mimo wszystko nie powinieneś dawać złego przykładu czytelnikom. Reasumując: proszę o przeprosiny dla wszystkich czytelników CDA! (tych, którzy chodzą grzecznie co niedzielę do kościoła i nie tylko). (...)

Pa pa! Całusy 102! Sierotka Martysia, Karniowice

Ps. Jesteście naprawdę spoko - ale z tym Bogiem to już przesadziliście!

Jedną z chrześcijańskich cnót jest miłosierdzie i zdolność do wybaczania. Zatem mamy nadzieję, że wszyscy urażeni napisaniem "Bóg" z małej litery wybaczą Mc Drive'owi tę literówkę ("kto jest bez grzechu, niechaj pierwszy rzuci kamieniem" - zdaje się, że tak brzmi to w Biblii). A skoro już jesteśmy przy takich tematach - wszystkim grzecznie chodzącym w niedzielę do kościoła - a potem na giełdę - czytelnikom CDA przypominamy, iż w 10-ciu przykazaniach mówi się m.in. o tym, żeby nie kraść i nie pożądać rzeczy, które należą do innych (to naturalnie a propos pirackich kopii gier). Wielkanoc za pasem, może więc warto zrobić rachunek sumienia, proszę panów (i panie?) grzeszników?

Amok 2

(...) Nie macie szczęścia do sposobu przyczepiania CD do gazety. Niedawno spostrzegłem, że połowa moich CDA ma zmasakrowane okładki. Dziwne - pomyślałem i przystąpiłem do analizy tego paranormalnego faktu. Po chwili... mam! Przypomniałem sobie, że zawsze kiedy wpadam do domu z nowym CDA, to odpalam płyty. Tylko nigdy nie pamiętam co było wcześniej. Widocznie w amoku (...) subtelnym ruchem odrywam pudełko i rozwalam okładkę. Proszę Was, zróbcie coś z tym. (...)

Na początek zmienimy skład farby drukarskiej - jak się zdaje, jej zapach działa na niektórych... hmmm... stymulująco. Ale nie na każdego - mogę Ci pokazać wszystkie numery CDA z mej kolekcji; żaden nie ma uszkodzonej okładki! Z pudełkami to jak z seksem, czasem lepiej powoli i delikatnie... ;))) No, ale rzeczywiście kombinujemy alternatywne metody mocowania kompaktów. Niestety - gwoździe się nie sprawdziły, podobnie jak wbijanie pudełka młotkiem w okładkę i wprasowywanie CDków żelazkiem... próby trwają!

(...) Ankieta. Kiedy próbowałem ją wyrwać... resztę możecie sobie sami wyobrazić (nie musimy - mieliśmy sporo egzemplarzy przykładów. ;) ***Może powinniście dziurkować łaką stronę, by łatwiej dała się odrywać? (...)***

Amico Intimo

Perforacja stron raczej nie wchodzi w rachubę (straszne koszta, wbrew pozorom). Ale istnieje coś takiego, co nazywa się żyletka, skalpel, nożyczki...

Instrukcje

(...) Czemu nie dajecie instrukcji do pełnych wersji gier w gazecie, najlepiej w formie książeczki? (...)

Karol "Zool" ze Stalowej Woli

Z dwóch przyczyn: braku miejsca (instrukcja to jakieś 16-30 stron), a książeczka to dodatkowe (wysoookie!) koszta druku = wzrost ceny CDA. Ale staramy się to jakoś neutralizować - np. w jednym z ostatnich Plusów zamieściliśmy obszerne instrukcje do Horneta 3.0 i Flying Corps po polsku. Generalnie w Action Plus będziemy starać się umieszczać instrukcje do gier, które wrzucamy do CD-Action, ew. wrzucać je na kolejne CD.

Lamerskie bonusy

Mój pierwszy numer CD - ACTION to 12/98. (...) Po przeczytaniu pisma postanowiłem was zaprenumerować. Pismo opracowane jest odlotowo. Po przeczytaniu pisma postanowiłem odpalić CD. I tu się mocno zawiodłem. Dema są OK, użytki w większości też, ale tych przydatnych jest mało. Odpaliłem extrasy. Jest to rzecz dla której zazwyczaj kupuję krążki. A tu? Kicha i g.... . Zdenerwowałem się. Wiem, że Wy chcecie napchać sobie kieszenie szmalem, ale tak się wykpić to żałosne. Jesteście najdroższym pismem na rynku i to zobowiązuje Was do przykładania się do pracy. Scena i Bonusy są po prostu żałosne. Wypełnicie je amatorskimi programami itp. Np. po co levele do Quake1 i Duka. W te gry już prawie nikt nie gra. Po co ikonki z Xeną i Garfieldem. Wasi czytelnicy to w większości mężczyźni powyżej 12 lat, i takie rzeczy ich nie interesują. W dzisiejszych czasach gra EB jest trochę prosta. Te piosenki też są głupie. Zawartość tych działów wykorzystać można w 5%. Weźcie przykład od konkurencji i zamieszczajcie patche opisy gier, działy dla strategów, RPGowców itp. Pociągające ciekawe rzeczy z Internetu, wyselekcjonujcie i nagrajcie, a nie wpychajcie amatorszczyznę. (...)

Tomasz Marcinek

Zacznijmy od tego, że nie widzimy związku pomiędzy napychaniem kieszeni szmalem (ciekawe, kto tego nie chce?) a zawartością naszych bonusów. Podobnie fakt, że jesteśmy najdrożsi (czy aby rzeczywiście - przeliczając ile płacicie za 2 CD + box + pełne gry + 132 strony i porównując to z ceną konkurencyjnych pism...), nie bardzo się nam wiąże z tym, co zamieszczamy w bonusach. A zamieszczamy w nich rzeczy, w których KAŻDY czytelnik CDA powinien znaleźć coś dla siebie. Naturalnie nikt nigdy nie będzie w 100% (czy nawet 50%) zadowolony - no, ale takie jest życie. Czy Scena jest żałosna? OK, zgoda, że część zamieszczanych tam produkcji to amatorszczyzna, ale jeśli potrafisz stworzyć coś lepszego - zamieścimy to na CD z wielką radością. Kącik miłośników gier FPP ma swoją grupę fanów, którzy grożą nam rozmaitymi sankcjami za jego brak (co się naczytaliśmy, gdy w 11/98 go nie było...). Ikonki - hm, w redakcji sporo facetów (i to powyżej 12 roku życia) z rykiem radości przywitało ikony z Garfieldem (w tym my obaj). No i tak można kontrować w nieskończoność. Musisz pamiętać o jednym - fakt, że Tobie coś się nie podoba, nie znaczy, że wszyscy mają takie same zdanie (a niekiedy jest dokładnie na odwrót). Działy monotematyczne (RPG, strategia) też na pewno miałyby liczną grupę fanów i anty-fanów i sytuacja wróciłaby do punktu wyjścia. Świadomie robimy nasz bonus na nieco innych zasadach niż konkurencja - właśnie po to, by nie było tam tych samych rzeczy, które znajdziesz na każdym innym polskim Cover CD. Masz natomiast rację, że przydałoby się więcej patchów - postaramy się to uwzględnić.

Lamerskie buźki!

(...) Wiecie że od numeru sierpniowego w samym Action Redaction w waszych odpowiedziach pojawiło się 105 ;) buziek? Nie wiem jak innych, ale mnie porządnie może wqrzyć taki text: ble ble ble ;))) ble :) ble ;)))))) bleeee. Te lamerskie buźki nie są po to żeby na nich marnować papier drukarski (już nie mówię o tym milimetrze przy okładkach). Mogę pozdrowić? Jeśli nie, to pozdrawiam Sobola i jego Tunię. ;))))

Pro z Włochy

Cooo - TYLKO 105 buziek?! Jak to się mogło stać, wedle planu mamy wstawiać 40-50 buziek na numer!!! Poprawimy się! A jeśli wkurzają Cię takie ;) buźki, to od następnego numeru zmienimy je na takie :O) - albo będziemy puszczać w nawiasach śmiech z taśmy. :o)))

Pełne wersje

(...) Ile jeszcze będzie pełnych wersji gier? I co włożycie w ich miejsce, jak ich nie będzie? (...)

Dużo. A jak ich nie będzie, to będą inne, ;) a w ostateczności wrócimy do publikacji dem na 2 (czy 3?) CD (choć czemu miałoby nie być tych gier?).

(...) Wszyscy, którzy twierdzą, że CDA jest za drogie, chyba w dzieciństwie mieli drogę do szkoły przez pole minowe. (...)

Przemyk from Legnica

Piszą o nas w Internecie

Surfując po sieci, natknęliśmy się na stronę http://friko.onet.pl/gd/kub4s/next.htm, gdzie pewien osobnik "wyżywa się" (to cytat z jego tekstu) na CDA. Pierwszym powodem jest zamieszczony w CDA news o tym, że ponoć Q3 wymagać będzie 2 procesorów. Gość bluzga na nas, że bzdury piszemy, ponieważ "Carmack na pewno nie będzie taki głupi, by to zrobić", a ponadto "w końcu prawie 90% ludzi ma 2 procesory w komputerze" (???). A co gorsza, o tym fakcie nic nie napisało "najpopularniejsze pismo w Polsce" - więc to na pewno tym samym musi być bzdura. Ponadto ma za złe Czarnemu Iwanowi, iż napisał, że był pierwszym graczem z Europy Wschodniej, który zetknął się z grą

Sin. Na koniec zarzuca nam plagiat z Gamblera, tj. zamieszczenie (w Bonusie na CD) tekstu "Titanic 2" (a także tekstu "Z pamiętnika administratora sieci"). Co gorsza, ten tekst wcale go nie śmieszy!

Dear krytyku. Te (i nie tylko te) teksty są ściągnięte z Internetu (o czym zawsze piszemy we wstępie "Na luzie"), a nie z innych pism. Ale naturalnie, kto by tam to czytał albo się tym przejmował przy bluzgach. Brak poczucia humoru to nic strasznego - można z tym jakoś żyć, Tyś najlepszym dowodem; to samo zresztą tyczy się braku kultury osobistej. Newsy, które NIE pojawią się w "najpopularniejszym polskim piśmie" są na pewno kłamliwe albo wyssane z palucha; jak wiadomo, tylko to pismo posiada monopol na prawdę i dostęp do sieci. Informację o ilości procesorów do Q3 podaliśmy na zasadzie ciekawostki, by pokazać Wam, jak zmieniają się rozmaite koncepcje gry w miarę jej tworzenia. Co do Iwana - czy potrafisz udowodnić, że nie mówił prawdy? (dodajmy, że mówimy tu o legalnej kopii Sina...). Dziękujemy też za twórcze (?) przeinaczenia naszej nazwy na CD-Sraktion, CD-Dupaktion, CD-Gówno i CD-Wielka Kupa. Zauważ, że pisząc takie teksty, nie kompromitujesz nas - a siebie. I to totalnie. (Dlatego właśnie robimy Ci reklamę. ;)) Musisz być nieźle zakręcony (fascynacja odchodami to koprofagia; jakby ktoś pytał - autor ma xywkę Bobek...). Gratulujemy odwagi - my byśmy się nie chwalili publicznie takimi skłonnościami! Inna rzecz, że na stronie było (do chwili naszej wizyty) całe 20 osób, więc obciach (do tego momentu ;)) był nieduży.

Let's play!

(...) Programuję w VB 4.0. Stworzyłem pierwszą grę. Czy gdy ją do Was przyślę, to umieścicie ją wśród innych gier (jako freeware) - tylko nie w bonusie. Czy będziecie ją mogli zrecenzować i dać parę porad?

Wszystko zależy od klasy samej gry... Recenzja... hm... porady... też nie możemy obiecać. Po prostu przyślij ją, a wtedy powiemy coś konkretniejszego.

(...) Jakie warunki muszę spełniać, abym mógł sprzedawać moją grę?

Ogólnie rzecz biorąc musisz zarejestrować odpowiednią działalność gospodarczą (produkcja i dystrybucja software) w Urzędzie Skarbowym.

(...) Dlaczego na głupie pytania dajecie głupie odpowiedzi?

Dexter z Bydgoszczy

Ponieważ mądre odpowiedzi na głupie pytania byłyby jeszcze większą głupotą. :) I jak tam idzie w tajnym laboratorium? :)))

Rok 1999...

(...) Dzisiaj w wielu domach spotyka się komputery z procesorami 450 Mhz (...) Ludzie!!! Dzisiejsze dziecko siedzące przed komputerem i grające w Quake, korzysta z maszyny o większej mocy obliczeniowej niż komputer w statku, w którym po raz pierwszy ludzie wylądowali na Księżycu! (...)

Robert P. Kraków

Wedle tego, co pamiętamy, to ówczesny komputerek pokładowy nie dorastał nawet do ZX Spectrum... Miał (jak się zdaje) 8 Kb pamięci operacyjnej, komunikował się wyświetlając komunikaty w stylu 90:60 (co oznaczało "wszystko gra"), a podczas lądowania na Księżycu... przegrzał się i astronauci musieli lądować "ręcznie". Więc nie narzekajcie na słabą moc obliczeniową swych PC-tów; zobaczcie za to jak szybko świat pędzi do przodu...

Bzdury i piractwo

(...) Czemu piszecie bzdury o wymaganiach? Np. FIFA 98 RTWC, Cdx 4 - u mnie na CDx2 chodzi nadzwyczaj płynnie. (...)

CDx2? To te CD-Romy na parę i węgiel jeszcze egzystują? :))) Bez urazy, sorry za głupawy (jak zawsze) dowcip. Wymagania przepisujemy z pudełek albo instrukcji; w tym momencie nie bierzemy odpowiedzialności za to, co jest tam napisane, choć czasem faktycznie pojawiają się u nas rozmaite babole przy wymaganiach. ;(

(...) Mówicie o piratach. U kumpla mogę mieć za 13 zł grę przegrywaną z oryginalnego krążka. Wszystko jest, gwarancja jest, tylko pudełka brak. Ha, i co Wy na to?

Nermal z Lublina

Nic. To ma być argument? Kumpel nie kumpel, gwarancja - a i tak jest to złodziejstwo. Czyż nie? A przy okazji kumpel na Tobie nieźle zarabia. Ps. Jak będziesz dalej to robił, to Cię wyślemy do Abu Dabi, pocztą lotniczą. ;))))
(Kochamy Garfielda!!!)

Drogie (aż za...) CDA!

(...) Pytanie do Was: przy odpowiedziach w AR dajcie jakieś przypisy, kto odpowiada: Smuggler czy Jedi. Ostatnio dwóch moich kumpli pobiło się z powodu zabawnej odpowiedzi w AR. Kolega X mówił, że tak zabawnie pisze tylko Smuggler, a Y że Jedi. Ale ja myślę, że łuńczyk im odwalił i obaj jesteście w dechę. Kapiszczci?

Si, si. Pogodzimy Was - tak naprawdę to Smuggler i Mr Jedi to są dwa pseudonimy tej samej osoby: babci Naczelnego.

(...) Czy Wy na co dzień też jesteście wszyscy tacy nienormalni? Czy po prostu zachowujecie się tak, by przyciągnąć jak najwięcej młodzieży luzackim stylem?

W real-life staramy się zachowywać nieco normalniej niż w redakcji, gdyż inaczej z nużącą regularnością zwijała nas policja i odwoziła albo do izby wytrzeźwień, albo do pewnego szpitala, gdzie drzwi otwierają się tylko z jednej strony (w obu instytucjach zresztą mamy abonament na noclegi i witają nas jak starych znajomych). Ogólnie staramy się być na luzie i nie przejmować się tym, co sobie o nas pomyśli Dorosły Poważny Człowiek. A jeśli kiedyś będziesz we Wrocku i zobaczysz jak np. ktoś na środku Rynku smaruje sobie twarz kiszonym szpinakiem ze słoika - to istnieje spora szansa, że to jeden z nas.

(...) Bogu dzięki i niebiosom za stworzenie imieniem Mac Abra. To człowiek z klasą [tu, ku wyraźnemu rozżaleniu Macka wycięto sporo komplementów - red.]. ***(...) Nos propos: czytałem zachodnie pismo o tej tematyce i jedna z recenzji była podpisana Mac Abra. Pisujesz do zachodnich pism, czy to przypadkowa zbieżność xywek?***

Nightwolf z Przedcza

Mac Abra uchylił się od odpowiedzi, ale sądząc z tego, że ostatnio przestał podkradać nam drugie śniadania i stać z wyciągniętą ręką u wejścia do redakcji, to chyba ma jakieś dodatkowe źródło dochodów.

Co to znaczy?

(...) Co to znaczy "AI.". Al Bundy, czy co?

Loobo

To nie "a-el" a "a-i", czyli skrót oznaczający "sztuczna (artifical) inteligencja" (komputera). Patrz "słowniczek gracza" w CDA 10/98. Swoją drogą tekst godny Ala. ;)))

Greetings!

(...) Kiedy zamieścicie demo tej fajowej giery Windows'98 (podobno wcale się nie haczy i jest prosta do przejścia. ;))

Gdy tylko dostaniemy do niej tipsy na godmode i przechodzenie przez ściany. Bo jak na razie, mamy tylko tips na wychodzenie z siebie: włącz W'98... i to wystarczy. ;)))

(...) Może byście zwiększyli nakład? W moim mieście i nie tylko coraz trudniej Was dostać.

Panki ze Świdnicy

Właśnie to zrobiliśmy. ;)

Wy łosie!

Witam ŁOSI rodem z CDA. Na wstępie stwierdzę, że nikogo nie chce obrazić. To, co niżej wymienię to prawda, której nikt nie zaprzeczy:

Ja bym się tam o to nie zakładał. ;) Smuggler

1). Ekipa CDA składa się z niedorozwojów umysłowych, łosi, półgłówków, kretynów (z MR. JEDI na czele). Sami się do tego przyznajecie na łamach CDA!!!

To szczera prawda! Dlatego z wielką radością poczytaliśmy sobie ten list od normalnie rozwiniętego homo sapiens z całym mózgiem, o IQ powyżej 150, kulturalnego itp. Od razu widać różnicę pomiędzy naszym łosiowym rykiem, a rzeczowym listem NORMALNEGO CZŁOWIEKA. Yeah, "to prawda, której nikt nie zaprzeczy". Inna rzecz - czy zawsze wierzysz w to wszystko, co piszą idioci? Bo skoro nie, to pomyśl - czy jeśli idiota pisze, że jest idiotą, to mówi prawdę? ;)

2). Jesteście KŁAMCAMI!! ACTION PLUS miało być objawieniem na wielką skalę. Miały w nim być kody i solucje. Ile tipsów obiecaliście dać w pierwszym numerze? Co? Nie odsyłajcie nikogo do takiej kaszany jak ACTION PLUS.

Action Plus ma swoich fanów, więc dla nich jest objawieniem - na jaką skalę, to już inna sprawa. Ale czy pisaliśmy GDZIEKOLWIEK coś w stylu "Action Plus - rewelacja na skalę światową?" (Choć nie znamy innego pisma poświęconego wyłącznie ułatwianiu życia graczom...). Łatwo zarzucać nam kłamstwo - ale może jakieś dowody (łosie tak postępują... ale normalni ludzie pewnie nie muszą?). Czy w AP nie ma kodów i solucji? Co do ilości tipsów w 1-szym numerze Plusa (przypominamy: miało być 500, ale było 150, gdyż w ostatniej chwili puściliśmy w jednej części ogromną solucję do całego TR2), to już dawno się z tego (wy)tłumaczyliśmy, a ponadto w międzyczasie ilość tipsów znacznie przekroczyła pierwotnie obiecaną liczbę. My osobiście lubimy kaszan(k)ę (z cebulką) i zamierzamy NADAL odsyłać ludzi do Action Plusa. Zwracamy też Twą uwagę na fakt, że kupno tej gazety nie jest obowiązkiem i jeśli komuś się nie podoba, to nie musi jej nabywać. No, ale co jest oczywiste dla kretynów, nie musi być oczywiste dla geniuszy, stąd ta drobna sugestia.

3). Zamieścilibyście na CD grę Liga Polska Manager 95 lub 97. Jest ona lepsza od tych wszystkich "napier*" typu Quake.***

Zaraz, zaraz - to MY mamy być nienormalni! Odbierasz nam chleb!!! :)))

Wciągnęłaby ona fanów polskiej kopanej. Musicie bowiem pamiętać o czytelnikach spokojnych, normalnych psychicznie.

Bez urazy, ale jeśli uważasz, że np. Quake jest gorszy od LPM'95, to na pewno jesteś... człowiekiem spokojnym. ;) A patrząc na wielu fanów "polskiej kopanej" (choćby na tego, który rzucił nożem we włoskiego piłkarza), mamy pewne wątpliwości, czy z nich wywodzą się czytelnicy "spokojni i normalni psychicznie". (To nie dotyczy naturalnie tych kiboli, którzy chodzą na mecz dopingować swą drużynę, a nie, by robić zadymy i łamać bejsbole na głowach innych ludzi!) Ale naturalnie - o gustach się nie dyskutuje...

4). Cena Waszej gazetki nie jest racjonalna do jakości. [Jako łosie nie rozumiemy, co ma tu do rzeczy racjonalność]. ***Za wiele recenzji, za małe ACTION REDACTION. Gazeta wydana na kredowym papierze, sztywna okładka, ale na co to, kiedy wydajecie "byle gazetkę". Zastosujcie w niej coś bardziej indywidualnego (usunąć Królestwo Chaosu, wprowadzić jakiś teścik akceleratorów 3D, zwiększyć POMOCNĄ DŁOŃ). Przejrzyjcie na oczy!!!!!!!***

Powtórzymy raz jeszcze: nikt nikogo nie przymusza do nabywania jakiejkolwiek gazety made in Silver Shark. Zamiast kupować "byle gazetkę", lepiej przecież kupić coś, co Ci w pełni odpowiada...

Ogólnie CDA jest jako takie (lepsze trochę od konkurencji) i dlatego jestem skazany na WAS!!!

Aaaa... Rozumiemy. Dostaliśmy po krzyżu za to, że jesteśmy najlepsi w kraju? Taka specyficzna forma motywacji? Jak będziemy najlepsi na świecie, to nas pozabijasz? ;)

A teraz szantaż: MUSICIE wydrukować ten list, gdyż ludzie muszą wiedzieć prawdę o Was, jakie są wady CD-ACTION i nie mogą się bać wyrażać własnych opinii o Was. Odpowiadacie bardzo brutalnie na krytyczne listy o Was. Świadom jestem apodyktycznego tonu mej wypowiedzi. Przepraszam, jeśli kogoś uraziłem ale: TAKA JEST PRAWDA!!!

Michał G. Z Rawy Maz.

Zacznijmy od tego, że bardzo nie lubimy wszelkich szantaży i to od razu nastawia nas odpowiednio do człowieka, który w ten sposób usiłuje wymusić na nas druk swego listu. Okrutna prawda jest taka, że my tutaj NIC nie MUSIMY, bo mamy zagwarantowaną pełną dowolność doboru listów (i formy odpowiedzi) w AR. Co do brutalnych odpowiedzi - prawda też jest brutalna: dostosowujemy się (a przynajmniej staramy, na miarę możliwości umysłowych łosi itp.) formą i "temperaturą" odpowiedzi do stylu listu, na który odpowiadamy. Zatem jeśli uważasz, że odpisaliśmy Ci chamsko i brutalnie - to pomyśl: jaka była tego przyczyna? Przy czym chcemy oświadczyć, że... NIE CZUJEMY SIĘ URAŻENI. Co prawda niektóre zarzuty uważamy za krzywdzące ("kłamcy"?!), a niektóre epitety (niech będzie, że my to kretyni... ale czemu łosie?!) za lekko przesadzone, lecz... spoko. Nie takie listy się czytało. Twój, choć przeszarżowany, wcale nie jest dla nas obraźliwy.

Porykiwali:
Smuggler & Mr Jedi
Może i łosie - ale nie rogacze!

Tipsy

Baldur's Gate

Otwórz plik Baldur.ini znajdujący się w katalogu instalacyjnym gry i w sekcji [Game Options] dodaj linijkę: Cheats=1. Zapisz plik i uruchom grę. W trakcie gry wystarczy wtedy nacisnąć klawisze Ctrl-Tab by skorzystać z konsoli - podane poniżej cheaty wpisuje się dokładnie w takiej formie jak podano, potwierdzając je klawiszem Enter.

TheGreatGonzo()- przywołuje dziesięć napakowanych kurczaków, które staną w twojej obronie

FirstAid()- tworzy pięć napojów leczących, pięć neutralizujących trucizny i jeden zwój odkamieniania

Midas()- dostajesz 500 złotych monet

CowKill()- jeśli znajdujesz się blisko krowy, to już po niej...

Carmageddon 2

Wpisz podczas gry:
FRYFRY - przechodnie są uzbrojeni w miotacze ognia!

Commandos: Beyond the Call of Duty

Cheaty działają tylko w angielskiej wersji gry. Wpisz GONZO1982 podczas gry. Teraz stosuj kombinacje klawiszy:

SHIFT+V - wrogowie cię nie widzą
SHIFT+X - tele-transport (teleportacja komandosa w miejsce wskazane myszką)
CTRL+I - nietykalność
CTRL+SHIFT+N - koniec misji
STRG-I - God-Mode dla komandosów
STRG+SHIFT+N - wygrałeś!

Cybermercs

Naciśnij Alt + F12. Pojawi się znak zapytania. Wpisz wtedy: wlrnwhdakf lub doomsday. Powinieneś usłyszeć głos mówiący, że zaktywizowano cheaty. Teraz znów Alt + F12 i wpisz:

onekill - zabijasz wroga jednym strzałem (powtórne wpisanie - wyłączenie)
moneyxxx - kasa, gdzie xxx to liczba z przedziału 1-999.
timer - włącza/wyłącza zegar
invunerable on? - włącza nieśmiertelność
intxxx - inteligencja postaci od 1 do 999
dex### - szybkość (zamiast ### liczba od 1 do 999)
hitxxx - odporność psychiczna od 1 do 999
strxxx - siła od 1 do 999 (np. 001)

Tipsy działają tylko w single-play misjach!

Earth 2140

Wciśnij Shift i T, po czym wpisz:
energetfjjjjtrttaarpsj - max energii
jprtvmprob - przechodzisz misję

nadesłał: Marcin Szczepaniuk, Katowice.

Excessive Speed

•Wpisz w głównym menu (powinieneś usłyszeć dźwięk, gdy wszystko poszło OK):

alltracks - wszystkie tory
allcars - wszystkie samochody
addmissile - rakiety
addturbo - turbo
addlife - życie
addshield - osłony
addearthquake - małe trzęsienie ziemi
addenergy - energia
addmine - powerupy
addghost - GhostCar

•Wpisz podczas gry:

Winflygame - latasz!
winrace - wygrałeś

•Jeśli chcesz uzyskać bonusowy samochód (Elvis car), musisz wpisać się na hi-score w mini-grze „Catch-the-Fly".

Extreme G2

W grze, przed wyścigiem, wpisz się (imię gracza) jako:

neutron - efekty jak w filmie „Tron" ;)
spyeye - widok z lotu ptaka
spiral - rotująca kamera
nitroid - nieskończone Nitro.
misplace - lepsza broń na danym tracku
mistake - nieskończona broń
xcharge - j/w + osłony
2064 - samochód z przyszłości
xxx - przyśpiesza grę
flick - ???
pixie - ???

Grand Touring

Poprzednio podane kody niestety nie działają... ale mamy nowy! I przetestowany :). Wpisz się (imię gracza) jako:

Gimmecars - dostęp do 8 podstawowych wozów

Heroes of Might & Magic III

Kody do poziomów:

FOUNTAIN HEAD - Home
BAYWATCH - Seadog
WILDBAR - Freeman
SWAMP TOWN - Doomed
BLISTERING HEIGHTS - Red Hot
THE ARENA - The Arena

Myth 2: Soulblighter

•Wciskając Shift kliknij na New Game - dostęp do wszystkich leveli.
•W czasie gry stosuj:

Wciśnij CTRL i Alt oraz + - wygrywasz level
Wciśnij CTRL i Alt oraz - - przegrywasz level

Return to Krondor

Edytuj RTKRONDOR.INI i dopisz tam:
[Console]
Console=1
Wróć do gry, w navigation screen naciśnij ALT-C by wywołać konsolę.
Wpisz: PYROMANIA, naciśnij Enter, zamknij konsolę (Alt-C). Dzięki temu masz wszystkie czary i nic Cię nie kosztują!

Sim City 3000

Wciśnij jednocześnie CTRL, Shift, Alt i C. To powinno wywołać okno, w którym wpisujemy kody.

i am weak - budynki, transport, drzewa itp za friko.
call cousin Vinnie - pojawia się biznesmen oferujący kasę ;)
zyxwvu - ???
garbage in, garbage out - dodatkowe budynki
power to the masses - dostępne wszelkie elektrownie
water in the desert - wszystkie budynki „wodonośne" ;)
Salt on - zmienia morza na zasoloną wodę
salt off - j/w ale na słodką wodę
Terrain one up - podwyższa teren
Terrain one down - obniża teren

Tomb Raider 3

Poprzednie kody (jak się okazało) nie funkcjonowały. Zatem spróbujcie tych!

•**Następny level** -Wyjmij pistolety, krok w tył, krok naprzód, kucnij i wstań, trzy obroty, skok do przodu.
•**Wszelka broń** - J/w ale na samym końcu skos wstecz zamiast do przodu.

Nadesłał: jkieszek@polbox.com

Turok 2: Seeds of Evil

Wpisz:

TROMPEM - duże ręce i nie tylko
BIGBADNOODLE - duże głowy
HELLOSTICKY - „stick" mode.
LILLIPUTIAN - wszystko małe
PICASSO - „Pen and Ink" mode.
HENRYSBILERP - „Gouraud" mode.
YOQUIEROJUAN - Juans cheat.
MRNOPRULEZ - ???
LEGOMANIAC - ???
INEEDAUPS - „Blackout" mode.
WIZARDOFOZ - ale smakowitości...
OBLIVIONISOUTTHERE - Big cheat.
JANESSPECIALWORLD - Janes cheat.

Wargasm

Tipsy do amerykańskiej wersji gry.
Wejdź na war web. Wybierz mapę. Wybierz scenariusz. Wybierz „arm structure". Wystartuj misję. Gdy jesteś na mapie, wpisz: **40hourweeks** i naciśnij Enter. Wróć do menu głównego, idź do „options", tam kliknij na „details". Powinieneś zobaczyć tam przycisk z czerwonym X. Kliknij na niego i wpisz:

DrizztDefends - tworzy przyjaznego Drizzt'a
CriticalItems - znajdźki
Hans - teleportacja
ExploreArea - eksploracja terenu ■

SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY - KAŻDY WYGRYWA

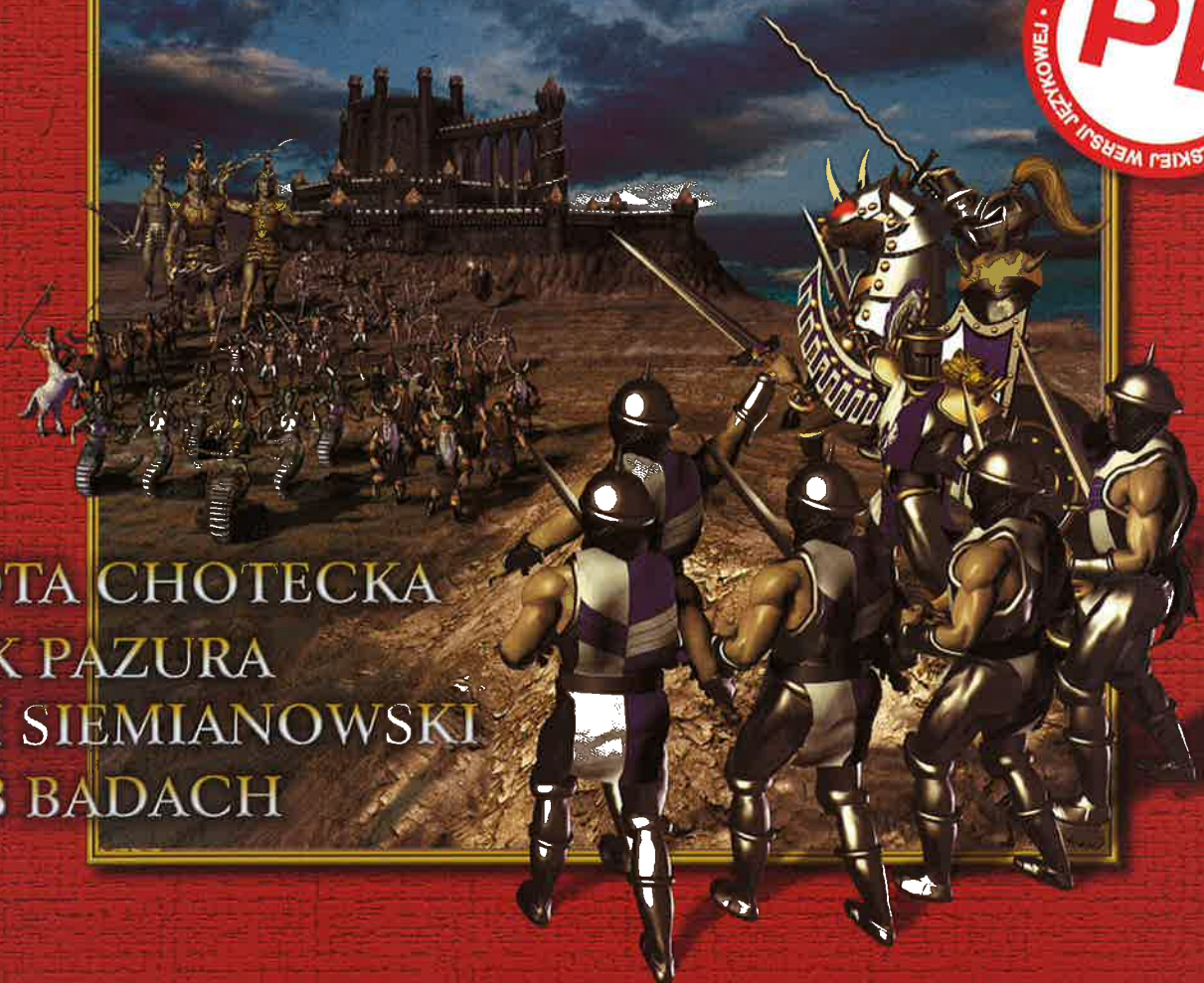
WIELKA NIEUSTAJĄCA PROMOCJA, SZCZEGÓŁY W PROGRAMACH "MIRAGE"

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

Epic Battles of Strategy and Honor

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ • GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ • PL



Głosów postaciom użyczyli:

DOROTA CHOTECKA
RADEK PAZURA
ROCH SIEMIANOWSKI
JAKUB BADACH

NAJWIĘKSZY HIT TEGO ROKU

- W sumie prawie 1000 MB tekstu do przetłumaczenia.
- Polski Edytor Map z pomocą "on line" po polsku.
- Nazwy jednostek przetłumaczone zostały na podstawie fachowych bestiariuszy.
- Lokalizacja obejmuje zarówno grafiki jak i tekst pisany i mówiony.

www.mirage.com.pl

3DO

MIRAGE

NEW WORLD COMPUTING®

UWAGA! do wygrania lub kupienia kubki, koszulki, plakaty HoMM3.

© 1999 The 3DO Company. All rights reserved. Heroes of Might and Magic, New World Computing, 3DO, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

Piotr Fronczewski • Jan Kobuszewski
Krzysztof Kowalewski • Gabriela Kownacka
Marian Opania • Jan Piechociński • Wiktor Zborowski

W największej przygodzie Twojego życia

CENA 159 ZŁOTYCH

Forgotten Realms

Baldur's Gate

5CD!

OCENY I NAGRODY PRASY BRANŻOWEJ:

CD ACTION 2/99 **9/10**

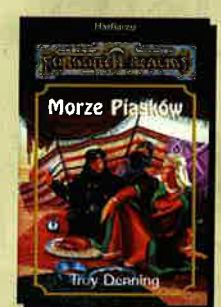
MAGAZYN IO 1/99 **95%**

PC GAMES CD 2-3/99 **96%**

RESET 2/99 **9/10**

SECRET SERVICE 12/98 **9/10**

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 2/99 **5/4/5**



W pudełku z grą znajdziesz również wspaniałą książkę *„Morze Piasków"*, której akcja umiejscowiona jest w świecie Forgotten Realms.

Po trzech miesiącach wytężonej pracy najlepszych fachowców możesz wreszcie zagłębić się w grę, która przemówi do Ciebie w Twoim ojczystym języku. Baldur's Gate dostarczy Ci niesamowitych przeżyć i doznań. Mamy nadzieję, że przyjemność z gry przewyższy wszystko, co do tej pory poznałeś.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Dlaczego powinieneś mieć Baldur's Gate:

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku jak i nowicjuszy.
- Jest opracowana w polskiej wersji językowej. Znani aktorzy doskonałe tłumaczenie sprawi, że poczujesz klimat gry jak nigdy dotąd.
- Zajmuje 5 płyt CD wypełnionych po brzegi ogromnym fantastycznym światem.
- Ma wspaniałą, obszerną instrukcję, która niepostrzeżenie wprowadzi Cię w świat gry.
- W pudełku z grą znajdziesz książkę fantasy (320 str.), której akcja toczy się w świecie „Forgotten Realms". Pozwoli Ci to jeszcze lepiej wczuć się w klimat gry.
- Kupując jedną grę bawisz się pięć razy dłużej i pięć razy lepiej niż wieloma innymi.

Polska wersja językowa i wyłączna dystrybucja w Polsce.

CD PROJEKT

Wszelkie prawa zastrzeżone.

BIOWARE

Official Licensed Product

Advanced Dungeons&Dragons®

Interplay

W sprzedaży od końca marca. Szukaj w sklepach: Auchan, CD Projekt, Empik, Media Markt, Office Centre, Vobis, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.
Sprzedaż wysyłkowa na terenie całego kraju: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt (0-22) 872 89 09, 0-602 69 59 25, Wirtualny Świat (0-22) 873 66 04.